
ARMORED CORE
10 works complete file
アーマード・コア 10ワークス コンプリートファイル
「いつまでも"完成形"を求め
続けられるのが、ACなんです」（プロデューサー・鍋島俊文）
「ACそのものに存在感やキャラクター性がないと、
支持は得られなかったでしょう」（プロデューサー・佃健一郎）
「ACは1作ごとに大きな挑戦。僕自身も
鍛えられています」（メカニックコンセプトデザイン・河森正治）
アーマード・コア
10作の
AC歴史を集大成

ARMORED CORE
10 Works
Complete File

アーマード・コア 10ワークス コンプリートファイル

新たな世界をめざす人々　～『AC』シリーズの歩み～

The world is reconstructed from "GRAND SLAM". But it's anthropocentric and slanted world.

『アーマード・コア』シリーズの歴史とは、架空世界で繰り広げられる人類の戦いの歴史である。
戦いを繰り返すのが人類の性であるなら、荒廃した大地から再び復興の道を築くのも人類の性であろう。
ならば戦いの中で人類が手にした新たな力――ACの台頭は、人類をいかなる未来へと導くことになるのか。
そのような架空戦史を描き出したものこそが、『アーマード・コア』の歴史なのである。



歩み～

る。
であろう。
になるのか。



INTRODUCTION

『アーマード・コア』の描く世界――それは科学技術が極限まで発達する一方、そこに暮らす人々の精神的な発達はほぼ望むべくもなかったというアンバランスな世界である。科学技術の急速な発展は既存社会のグローバル化を呼んだ。だがそれは、人々の経済格差を再認識させるものでもあった。その格差を埋め、自らが頂点を目指すべく、人々は経済競争と軍事侵攻を繰り返し、自らの行為が地球環境に及ぼす影響を振り返ろうともしなかった。結果、地表からは緑が失われ、資源は枯渇し、それでもなお人々は残された資源を求めて争った。そして、最後に引き起こされたのが世界規模の戦乱である。残された人々は生活の場を地下に移し、再び地表に進出する日を夢見ながら、長きに渡る地下生活を送ることになったのだ。

本来なら人類の居住空間としてふさわしくない地下を生活の場としなければならない人々の生活は、想像以上に過酷だったに違いない。資源も人的労働力も乏しい地下世界で、生活に必要な物資を確保し、生活基盤となるインフラを整備する――その条件をクリアーすべく、ついに人々は新たな力を獲得した。それがAC――ARMORED COREと呼ばれる人型兵器である。ACとその前身となった作業用機械MT――MUSCLE TRACERの出現は、確かに地下世界の復興を加速度的に進めた。しかしACの台頭がもたらしたものはそれだけではなかった。ACは既存兵器に代わる新たな戦いの道具としてその地位を確立し、地下世界に急速に普及していったのである。

やがて人々は地上に復帰したが、ACという新たな力を手にした彼らにとって、戦いとは日常生活のごく身近にある出来事となっていた。そしてACを駆る者たちは「レイヴン」と呼ばれ、人々から畏敬の目で見られることになる。鋼鉄の巨人を自在に操り、契約次第で敵にも味方にもなるレイヴンは、一方では世界に秩序をもたらし、他方では混乱を振りまくこととなった。さらにみずからの力を誇示したいと望むレイヴンによる闘技場まがいの施設(アリーナ)が誕生するに至り、ACとレイヴンの存在は復興後の世界と切り離せないものとなったのである。まさにACとレイヴンはアンバランスに発展した世界を象徴する存在であった。

『アーマード・コア』の世界とは、以上のような世界である。とはいえ、計10タイトルを数えるまでに発展したことで、シリーズごとに基本設定や細部に変更が加えられてもいる。それでもACとそれを駆るレイヴンが世界を象徴する存在であることには違いない。だからこそACとそれを生み出した世界を今一度見つめ直すことは、『アーマード・コア』の辿ってきたこれまでの軌跡と、これから向かうべき未来の展望を知る上で重要になるであろう。

CHRONOLOGY OF ARMORED

2度の大戦から

世界史年表

E.D.0070
地球規模での急激な人口増加に対応するため、世界各地において大規模な地下都市の建造が開始される。

E.D.0096
火星テラフォーミング第1次計画実行。人工知能ロボットを搭載した開拓船団が火星に送られ、惑星改造を開始する。

E.D.0106
人類が引き起こした未曾有の大災厄である「大破壊」により、地球環境が壊滅的な打撃を受ける。わずかに生き残った人々は地下都市を生活の場とし、地下都市への移住が開始される。

E.D.0107
アイザックシティを中心とする複数の地下都市間で社会システムの整備と拡充が行なわれる。その際、「大破壊」で崩壊した国家の代わりとして、複数の大企業が主体となって復興事業を展開する。

E.D.0110
都市環境が安定化すると共に地下都市間の交流が活発化する。そして、各都市の代表的な企業による連合組織「企業体連合」が形成される。

E.D.0115
企業体連合により、地下社会全体の包括的な開発・運営を主眼とする一大プロジェクト「百年計画」が提唱される。以後、計画の進行によって地下都市機能が拡大すると同時に経済格差が目立つようになる。

レイヴンズ・ネストが形成される。企業間対立の先鋒として、レイヴンズ・ネストに多数のレイヴンを抱えるようになる。

E.D.0130
地下社会のほぼ全勢力が2大企業（クロームとムラクモ・ミレニアム）の傘下となり、両企業の衝突が表面化しはじめる。

E.D.0156
アンバークラウン事件勃発。ウェンズデイ機関と呼ばれる謎の組織が、サイバネティクス技術を応用した兵器開発計画（ファンタズマ計画）を極秘裏に遂行するが、あるレイヴンに未然に防がれる。

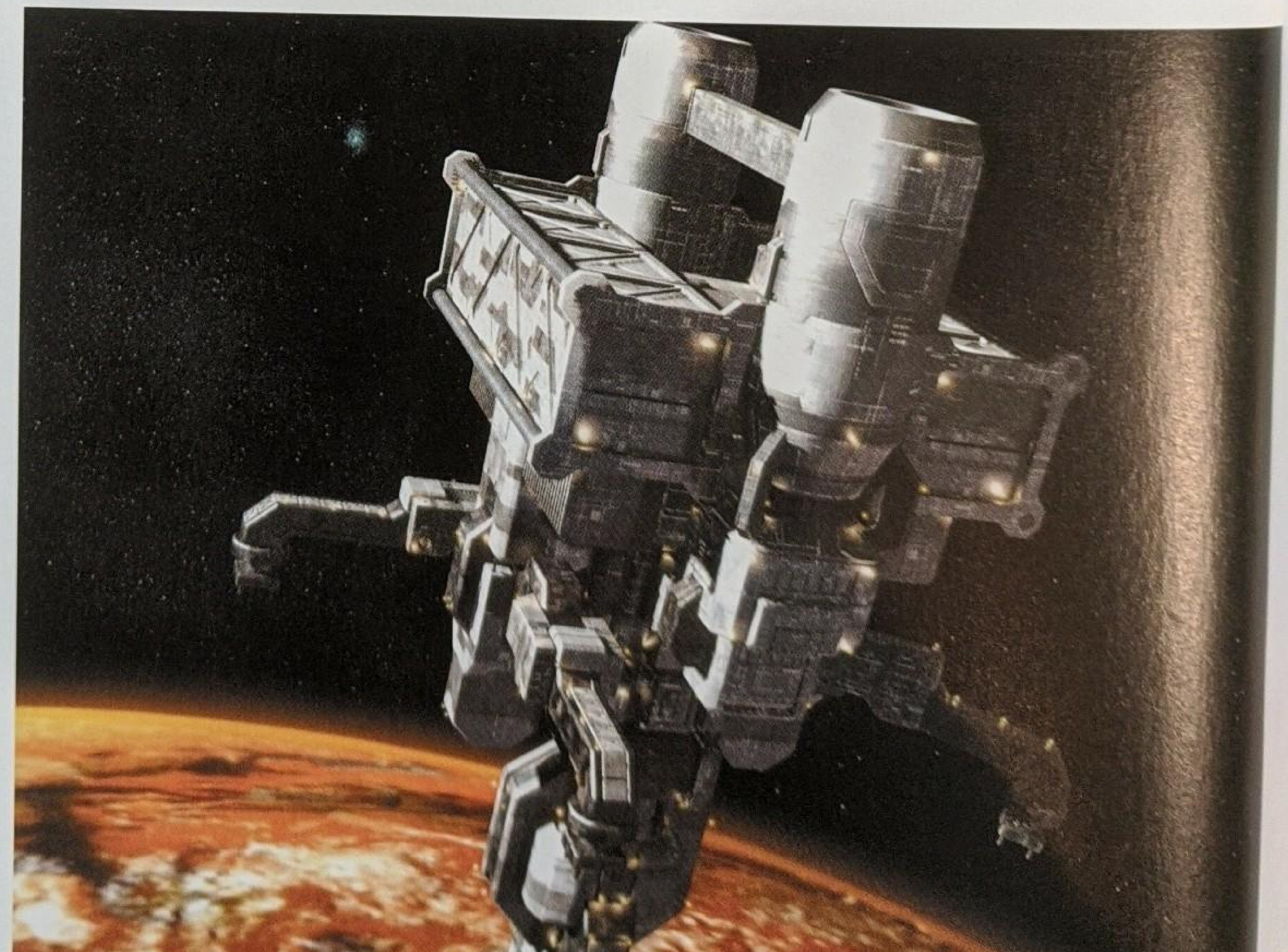
E.D.0158
アイザックシティにおける、クロームとムラクモ・ミレニアムの対立が深刻化し、最終的に両企業共に崩壊する。また同時期にレイヴンズ・ネストも機能を停止。その後、統制を失った小企業間で支配権を巡る紛争が激化する（大深度戦争）。

E.D.0186
大深度戦争終結。この戦争により、地下世界は大幅に疲弊。人類は自然環境が復興の兆しを見せ始めた地上へと戻り始める。

『AC』『ACPP』『ACMOA』『AC2』『AC2AA』の5タイトルは、「大破壊」と「大深度戦争」と呼ばれる戦乱に見舞われた世界を舞台とする

「大破壊」からの復興と巨大企業の台頭

人類の歴史を知る上での基準となる年号が「地球暦（E.D.）」と改められた地球。だが年号が変わっても人類そのものの本質がやすやすと変わるものではない。E.D.0100を越す頃には自由経済の歪みは極限に達し、その影響は地球全土に影響を及ぼすまでになった。人口爆発に伴う食糧・エネルギー危機。相次ぐ異常気象、環境汚染、いつまでも埋まらない経済格差……。これら複数の要因が人々の相互不信を生み、ついに人類最大の災厄である「大破壊」を引き起こした。核兵器を上回る大規模破壊兵器の使用によって地上の文明は灰燼に帰し、生き残った人々は地下都市への移住を余儀なくされたのである。「大破壊」はそれまでの統治機関たる「国家」を崩壊させたため、以後の世界復興と統治は「企業」の力で行なわれることになった。いくつかの大企業が主導となったが、なかでもクロームの功績は大きく、企業体連合の中心となって地下都市開発計画（百年計画）を推進、人類社会の復興に努めたのである。しかし地下都市での生活が安定期に入ると他企業との軋轢が表面化しはじめ、特にムラクモ・ミレニアムと対立を深めることとなった。そしてこの2大企業の対立が、のちに「大深度戦争」と呼ばれる企業間戦争を引き起こす要因となったのである。だがE.D.0180を過ぎる頃には、新たな統治機関として台頭した「地下世界統治委員会（のちの地球政府）」が企業間の紛争を平定。「アイザック条約」と呼ばれる停戦条約の締結をもって、地球には再び平穏な時代が訪れることになったのであった。



「大破壊」以前に計画された火星テラフォーミング計画は、地上文明の崩壊とともに失われたかに見えた。だが過去の文献からその存在が明らかになり、人類は新天地をめざすことになった。

CORE WORLD アーマード・コア世界史年表

復興した世界

シリーズだ。二度にわたる災厄を経験した人類の復興と他惑星への移住を根幹に、幾多の戦いが繰り広げられる様子を見て取ることができる。

新天地への移住と新たな戦乱の予兆

「大深度戦争」終結後、新たに形成された統治機関「地球政府」の下に統合されたかに見えた地球であったが、実際には大企業の発言力は未だ隠然と残されていた。世界政府は名ばかりの存在であり、世界の復興にはやはり企業の力が必要とされたのである。だからこそ、崩壊したクロームとムラクモ・ミレニアムの後継として台頭したジオマトリクスとエムロードが、かつての企業間対立の構図をも受け継いでしまったのは当然の結果だったといえる。さらに偶然にもジオマトリクスが発見した「火星テラフォーミング計画(大破壊以前に計画されていた火星移住計画)」によって、両者の対立は地球外にまで拡大されることになってしまった。火星移民計画の主導権を握るジオマトリクスはやがて火星市場を独占するまでになった、一方、地球市場の大勢を占めるエムロードであったが、火星という新たな市場に出遅れたことから、ジオマトリクスとの対決姿勢を明確にするようになったのである。その結果、両者の対立は火星を人類の新天地から戦場へと変貌させてしまった。この事態を憂慮した地球政府は独自に火星統治機関「LCC」を設置したが、決定力にかけるLCCに企業間抗争を押し留めることはできず、逆に三つ巴の戦乱という構図を形成してしまう。しかも火星には「ディソーダー」と呼ばれる正体不明の兵器群が出没することが判明。ディソーダーは彼らの勢力圏内に侵入する者をことごとく排除し、企業や統治機関の戦闘部隊とも対立。その結果、赤い惑星での戦局はますます混迷を極める事態となってしまったのだった。



企業の火星進出と共にACとレイヴンも新たな大地に持ち込まれた。そしてその地でさらなる進化を遂げたACは、火星を舞台とする戦乱の中心的存在となったのである。



火星を活躍の場とするレイヴンの中には、かつて地球で名の知れた者たちの姿もあったという。特にLCCの実働部隊「フライトナーズ」には、有名なレイヴンたちが名を連ねている。

E.D.0187
地下世界停戦委員会結成。大深度戦争の停戦処理にあたる。停戦と共に戦争条約である「アイザック条約」を締結。

E.D.0188
停戦処理終了後に解散する予定だった地下世界停戦委員会だが、企業間情報網の再構築や企業所有地の再利用などを実行するために存続が決定。それに伴って委員会は残存する各組織の兵力を集中させ、強大な支配力を有することになる。

E.D.0190
地下世界停戦委員会を中心に、人類の生活圏復興を目的とする地球政府が創立される。地球政府は極度に疲弊した地下世界の状況を打破するために地上への回帰を提唱。地上環境の調査に着手する。

E.D.0191
部分的に地上での居住が可能と判断した地球政府が、人々の地上移住を推進。

E.D.0196
ジオマトリクスが旧ムラクモ・ミレニアムから受け継いだデータの中に、火星テラフォーミング計画を発見。独自に火星探査を行なった結果、火星のテラフォーミング化が進行していたことが判明する。

ジオマトリクス、火星への調査団を派遣。火星が居住可能な環境にあると判断する。

E.D.0199
火星への移住が開始される。ただし移住計画は火星調査のアドバンテージから、ジオマトリクスが主導となって実行された。

火星社会にACとレイヴンが登場。地球上で新たなレイヴンの統括組織として機能し始めたコンコードが、火星に移転し、仲介組織として機能し始める。

E.D.0210
地球政府、火星の統治機構としてLCCを設立するが、効果はさほど挙げられず。

E.D.0223
火星社会の発展とともに、火星に移転した企業間の対立が表面化する。

LCCの特殊部隊、フライトナーズに所属するレオス・クラインによるクーデターが勃発するが、レイヴンの活躍で鎮圧。

E.D.0288
火星のクーデターにより、地球政府が軍事力強化を図る。それに対する有力企業の反発、いまだ地下世界に住む武装組織の台頭が目立つようになる。

AIの支配から

『AC3』から最新作『ACLR』までの5タイトルは、「大破壊」からの復興という同じテーマを扱いながらも、まったく異なる未来を描き出している。

地下積層都市レイヤードの成立と崩壊

「大破壊」を生き延びた人類の新たな生活の場──それがレイヤードと呼ばれる地下都市である。とはいえ「大破壊」に関する記憶は失われて久しく、人類がいつのころからレイヤードに移住したのかは定かではない。「管理者」と呼ばれる高度に発達した機械知性（AI）が、いつからレイヤードの管理と維持を行なっていたのかもはっきりとはしていない。ただひとついえることは、「管理者」によるレイヤードの統制は極めてさりげないながらも徹底したものであり、地上から追われた人類は管理者の庇護の下で、地上へ復帰するための力を養っていたということである。何世代もの間、管理者の下で生活していた人類は、もはや管理者の存在自体を意識することもなく過ごしてきた。だがそんな平穏な生活は、管理者自身の手によって崩壊した。これまでは無私の奉仕者であった管理者が、突如、人類に敵対的な行動を取り始めたのである。これに対して、管理者による統制に反発していた人々が対抗組織「ユニオン」を形成すると、両者の間に激しい武力衝突が発生することとなった。そして最終的に管理者は人類の手で破壊され、人々はついにレイヤードから離脱。地下から地上世界への復興を果たしたのである。とはいえ、管理者の方針転換は、あらかじめ予定されたプログラムによるものだとする向きもある。その見地によると地上環境が人類の生活に適するまで復活したと判断した管理者は、今度は人類が地下から地上に移住できるだけの力を持っているかどうかを試すべく、攻撃行動を開始したというのだ。そして管理者が人類の手で破壊されたとき、そのプログラムは達成され、人類の地上復興がなされるというのである。ただしこれはひとつの説に過ぎず、管理者が失われた今、その真相を明らかにする術はない。



管理者に敵対する人々はACと呼ばれる人型兵器を駆り、戦場へと赴いた。だがこの戦いが、ACの飛躍的な発達を促すことになったのである。

世界史年表

E.D.以前
地下積層都市レイヤードの建造開始。

レイヤードの完成。

「大破壊」の発生。わずかに生き残った人々はレイヤードに移住することになる。

管理者によるレイヤードの統治。

以後、レイヤード暦が開始される。

レイヤード暦とは、管理者がレイヤードで暮らす人々の生活基準として制定した暦である。レイヤード暦の1年は地球の公転周期を基準とした1年ではなく、1日も24時間ではない。さらにレイヤード暦は1年の長さや1日の長さが幾度も変更されたため、正確な期間は測定不可能である。これは、管理者が地上での生活リズムを人々から奪うための策であり、地下生活に順応させるための処置でもあった。

E.D.0000
管理者によって、地上の一部環境が人類の居住可能レベルにまで回復していることが確認される。管理者は人々の来るべき地上回帰のために、レイヤード暦を地上の1年、1日の長さに固定した。さらに、以降の年号を地球暦（E.D.）と改め、この年をE.D.0000として規定したのだった。

E.D.0153
有力企業のミラージュとクレストによって、MT試作機が開発される。

E.D.0156
実用に耐えられる最初のMTが登場。

E.D.0166
「コア構想」を取り入れた次世代MTの開発が始まる。以後、この機械はACと呼ばれ、急激に普及することになる。

E.D.0172
レイヤード内の一部で環境制御システムが故障。水質悪化と空気汚染により、多数の市民が犠牲となる。この事件の影響を受けたクレストも大打撃を受ける。

E.D.0186
管理者が隠蔽していた地上の環境回復に関する情報が一般に流出。それを受けて、管理者の支配を脱し、地上回帰を目指す非合法組織「ユニオン」が誕生。

管理者の直属部隊とユニオンとの間で武力衝突が激化することになる。

E.D.0187
管理者の武力行使が次第に無差別化していき、一般人をも標的にされる。

管理者が破壊される。

人類の地上回帰が実現。

解放された世界

人類以上の管理能力を有するAIが支配する世界において、人々はいかにして生き延び、どのような未来を築き上げることができたのだろうか……。

「新資源」を巡る企業間対立とその結果

地上に復帰した人類は、大企業の指導の下で新たな社会システムを構築していった。だが復興作業が進むにつれ、レイヤードや管理者といったAIシステムが単独の存在ではなかったことが判明する。「サイレントライン」と名付けられた未踏査地域で発見されたレイヤード跡では別のAIが稼動しており、その地に侵入する者を無差別に攻撃していたのである。つまり、地上への復帰がなされたあとも人類はAIの支配から完全に逃れられたわけではなかったのだ。その一方で、企業の注目は「大破壊」以前に作られたと思われる「新資源」に向けられていた。AIを創造した技術も「大破壊」以前のものであり、今は失われたその技術を手に入れられれば企業間競争を制することができる――そのような思惑が働いたためである。だからこそ新進企業のナービスが「新資源」を発見したとき、他の企業が黙って見過ごすはずはなかった。その結果、新資源の所有権を巡り、企業同士の武力衝突が勃発してしまったのである。しかし「新資源」には誰も知らない危険な一面もあった。かつて「大破壊」をもたらした要因と「新資源」に深い関連性があるとは、覇権を争う企業のどれひとつとも思い至らなかったのである。そして企業間抗争が最高潮に達し、「新資源」の実体である旧世代兵器の制御施設が起動されたとき、突如出現した無人兵器「UNKNOWN」の大群によって、地上社会は崩壊の瀬戸際まで追い込まれてしまったのだった。それはまるで「大破壊」の再来であり、「UNKNOWN」が消え去ってくれなかったならば、人類は地下生活を余儀なくされただろう。だが生き残った人々は新たな管理機構「アライランス」を形成し、三度目の復興への道を歩み始めた。しかし復興が軌道に乗り始めた矢先、今度は他ならぬ人間の手によって、新たな社会は崩壊の危機に立たされたのである。彼らの名は「バーテックス」。企業の代表者が名を連ねるアライアンスの支配を嫌い、レイヴンによる新秩序の形成をめざす武装集団である。この事態にアライアンスは急遽戦闘部隊を結成。一方、バーテックスには歴戦のレイヴンが多数所属しており、両者の衝突が多大な被害をもたらすことは火を見るより明らかだった。AIの支配を逃れた人類だったが、闘争本能という自己の抗い難い欲求からは逃れられなかった。それを克服しない限り、人類はこれからも戦い続けることになるのであろう……。



ACの猛威に対抗して生身の兵たちが立ち向かう場面もしばしば見られた。両者の戦闘力の差は歴然としたものだが、みずからの信念を貫こうとする兵たちの士気が衰えることはなかったという……。



「UNKNOWN」消失後に勃発したアライアンスとバーテックスとの抗争では、残されたレイヴンがそれぞれの勢力に与して争うこととなった。そのため各地でAC同士の戦闘が発生したのだった。

E.D.0188
地上に活動拠点を移した複数の企業によって、地上の調査と開発のための計画「ブリゲートプロジェクト」が提唱される。

E.D.0194
ブリゲートプロジェクトの一環として地上調査を行なっていた部隊のひとつが全滅。以後の調査で、侵入者に衛星砲からの砲撃と無人兵器の襲撃が行なわれる地域が特定される。この地域には調査部隊が派遣できず、未踏査地区（サイレントライン）と呼ばれるようになる。

E.D.0203
サイレントライン以外の地上地域の調査が終了。その後、レイヴンを中心としてサイレントラインの調査が開始される。

E.D.0204
サイレントライン中央に位置するレイヤード跡で稼動中のAIが発見される。AI破壊後、衛星砲と無人兵器による攻撃が停止。

E.D.0259
新進企業ナービスが「新資源」と呼ばれる過去の遺産を発掘。新資源から得られた技術を基盤に躍進を遂げる。

E.D.0260
ミラージュがナービス領の新資源調査を強行。両社の対立が明確になる。

ミラージュとナービスが武力衝突。クレストやキサラギといった企業をも巻き込み、世界規模の大規模軍事衝突へと発展。

E.D.0261
未確認兵器「UNKNOWN」が襲来。

以後、半年にわたり「UNKNOWN」による地上世界の破壊活動が続く。

「UNKNOWN」消滅。

極度に疲弊した企業は、人類の統率力を維持するために、新たに連合統括機構「アライアンス」を組織する。

「アライアンス」による統治が開始。

「アライアンス」の支配体制に敵対し、レイヴンによる新世界秩序の構築を標榜する「バーテックス」が出現。

「バーテックス」、「アライアンス」に対して襲撃を予告。両者の武力衝突が開始。

INVESTIGATION OF ARMORED

全10タイトルにわたる『アーマード・コア』の物語は、前述したように大きくふたつの流れに分類することができる。ならばふたつの世界に接点はないのだろうか。ふたつの世界はまったく別の世界なのだろうか。両者の関連性と相違点を眺めながら、ここで、あるひとつの考察を行なってみることにしよう。

「大破壊」から復興したふたつの世界

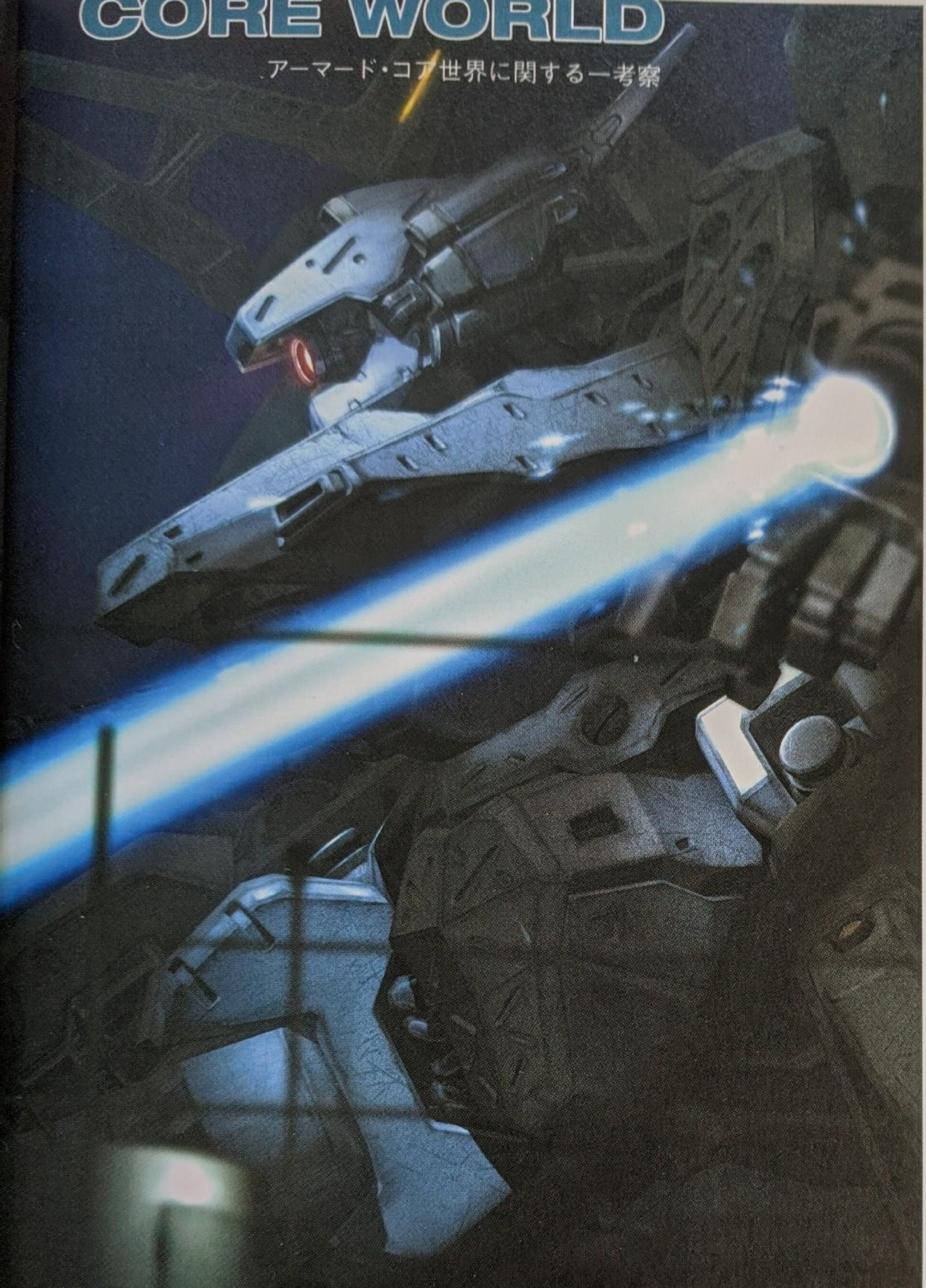
「大破壊」を軸とする人類の復興と戦乱の歴史をつづった『アーマード・コア』だが、同じ大破壊という前提から発する物語は最終的にまったく異なるふたつの世界へと分岐している。ひとつは火星という別天体に移住するまでに至ったものの、その地でも戦いを忘れられなかったという世界。そしてもうひとつはAIの管理によって大破壊からかりそめの復興を遂げたものの、いまだその支配から完全に抜け出せないでおり、さらに暴走したAIの襲撃に戦々恐々とする世界である。一見したところ、このふたつの世界は完全に独立したものであり、両者はまったく別の物語を描いているように見える。とはいえふたつの世界に共通点がないわけでもない。既存の世界を滅ぼした「大破壊」という災厄はふたつの世界でともに発生しているのだ。また人型戦闘兵器——ACも共通する要素であるといえよう。「コア構想」という独自の仕様を組み込んだ汎用性の高い機械が別々の世界で誕生したとは考えにくい。ならばふたつの世界はどこかで関連しているのではないだろうか。そのような前提の下に、ここではひとつの大胆な仮説を立ててみることにしたい。ここで述べる仮説とは、前者（火星に到達した世界）が再び崩壊した後に、後者（AIに支配された世界）が形成されたというものである。ここでポイントとなるのは、ふたつの世界に共通する「大破壊」を異なる時代に発生した災厄と捉えたことにある。まずは前者の世界において「大破壊」が発生。これによって既存の文明は崩壊したか



戦乱を通して急激に発展したACは、ある意味で人類の象徴ともいえる存在である。「コア構想」による発展性が人類の進化を、高い戦闘力が人類の攻撃性を反映しているというのはいささか穿ち過ぎだが、ACの特徴はそれを生み出した人類にも通じるのではないだろうか。

CORE WORLD

アーマード・コア世界に関する一考察



ここでの仮説が正しければ、「大破壊」を乗り越えた人類と同じく、ACもまた「大破壊」を乗り越えたということになる。ならば再び世界規模の災厄が訪れたとしても、人類とACはその系譜を連ねるのだろう。しぶとさ——それが人類とACの最大の共通点なのかもしれない。

に見えたが、地下に生き延びた一握りの人々によって、再び地上に文明社会が形作られた。そしてついに火星に移住するまでの高い文明を有するに至ったのである。ただしシナリオ上の物語はここで完結し、火星移住以後の物語が語られることはなかった。だがおそらくはこの文明はさらなる発展を遂げたに違いない。そう、AIと呼ばれる機械知性を生み出し、のちに「新資源」と呼ばれる高度な技術を残すことが可能なほどに……。だが極限まで発達したAIによって文明は再び崩壊し、残された人々は再度地下生活を余儀なくされた。これが後者の世界で語られる「大破壊」である。後者の「大破壊」が前者のものよりも徹底していたとするならば、「大破壊」以前の記録がほとんど残されていないと作品中で述べられていることからも、このような仮説を立てる余地があるのはおわかりいただけるだろう。つまり前者の世界が滅んだのちに後者の世界が誕生し、その結果、全10タイトルにわたる『アーマード・コア』は単一の世界を描き出した物語としての姿を浮かび上がらせるのである。これによって、一見別々のストーリーは、ひとつの壮大な未来世界の叙事詩として仮定できる。これが、本稿で述べる仮説なのである。人類の歴史は戦争の歴史であり、生命の歴史は大量絶滅と復活の歴史でもある。そうであるなら、ここで取り上げた「複数の大破壊とそこからの復興」という大胆な仮説もあながち間違っているとはいえないだろう。絶滅と復活を繰り返しながら生命が進化を遂げたように、何度も滅亡寸前まで追いやられた人類は新たな力——ACを手にすることになった。ならばACを手にした人類が次はどのような歴史をつづることになるのか。それは、今後のタイトルで語られるべきことであろう。

STRUCTURE OF AC ACの機体構造

人型を模したこの兵器──ACの特徴は、機体各部のパーツを交換することで、戦況に応じた能力を発揮できることにある。機体パーツは設置場所によって14種類が存在し、それぞれ用途と機能が異なる。そしてこれらパーツをさまざまに組み替えることで、トータルな戦闘機械としてのACの総合性能が決定するのだ。ACを知る上での基本として、機体を構成するパーツの種類と基本性能を確認することから始めよう。



ACを構成するパーツ

■HEAD
ACの基本行動を管理・制御する高密度集積回路を中心に、情報収集用メイン&サブカメラや各種センサー群といった外部情報入力用のデバイスがレイアウトされている。

■CORE
コクピットブロックを保護する重要なパーツであるとともに、他の機体パーツを設置する際のマウントベースとしても機能する。コア構想の根幹となるパーツである。

■ARM
外付けの武器パーツを保持する通常腕と、内部に武器を搭載した武器腕の2種類が存在する。どちらのパーツも戦闘に特化したACには欠かせないものである。

■LEG
機体の移動速度や旋回性能、安定性などを左右するパーツ。人間の脚部を模したスタンダードな二脚型をはじめ、逆関節型、四脚型、タンク型、フロート型が存在する。

■BOOSTER
コアの背後に取り付けることで、機体の機動性を向上させるパーツ。連続使用によっては飛行も可能になり、高機動戦闘には必須。ただし、一部の脚部パーツとは干渉してしまう。

■FCS
装備した火器の照準を司る重要なパーツ。命中率を左右するだけでなく、射程距離や同時ロックオン数、ロックオンに必要な時間といった、攻撃に関する機能に影響を及ぼす。

■GENERATOR
機体が稼動するのに必要なエネルギーを供給するパーツ。大出力なものほど重量があるが発熱量も高くなるので、機体特性に見合ったパーツを選択する必要がある。

■RADIATOR
機体稼動時や武器使用時に発生する熱を機体外に排出する熱交換器。必須のパーツではないが、装備することで熱暴走による機体ダメージを軽減することができる。

■INSIDE
直接ダメージを与える武器系インサイドだけでなく、相手を撹乱したり、攻撃を無効化する補助系インサイドも存在する。サポート用のパーツであり、その効果は絶大だ。

■EXTENSION
両肩部に設置するオプショナルデバイス。その種類は攻撃用や防御用、移動力向上のブースタなど、多岐に渡っているので、必要とするパーツの選択が重要となる。

■BACK UNIT
コアの背部に設置する大型パーツ。ミサイルに代表される大火器と索敵用レーダーとに分類される。サイズが大きいので、腕の武器よりも扱いづらいが、攻撃力は高い。

■ARM UNIT R
通常腕（右腕）に装備する武器。ライフルやマシンガンといった実弾兵器やレーザーやパルスライフルなどのエネルギー系、さらに火炎放射器などの特殊兵装がある。

■ARM UNIT L
通常腕（左腕）に装備する武器。「ARM UNIT R」よりもパーツ数は少ないが、機能的には大差ない。左腕専用武器としては格闘戦用レーザーブレードと、防御用のシールドがある。

■OPTIONAL PARTS
機体に付加機能を与えるオプショナルパーツ。他のパーツと違って複数のパーツを同時に搭載できるが、搭載可能数はコアパーツのスロット数によって左右されてしまう。

このACは『ACLR』のオープニングムービーに登場するモデル。直線を主体とした力強いフォルムを有しており、いかにも戦闘機体といった印象を見る者に与えてやまない。主兵装は右腕に装備したレールガン「YWH16HR-PYTHON」。装填弾数はやや少ないが、圧倒的な火力に魅了される者が後を絶たない兵装である。



HISTORY OF AC AC開発史

『アーマード・コア』の物語は大きく二分されることは前述したが、ACの誕生とその発展史についてはほぼ同じ流れをたどっている。自らが生み出した科学技術文明で世界を破壊し尽くした人類が、復興した地球でどのような力を手に入れたのか。ACの歴史は、すなわち人類復興の歴史であり、それはまた人類の戦乱の歴史でもある。ここでは、そんなAC開発史を振り返ってみることにしよう。

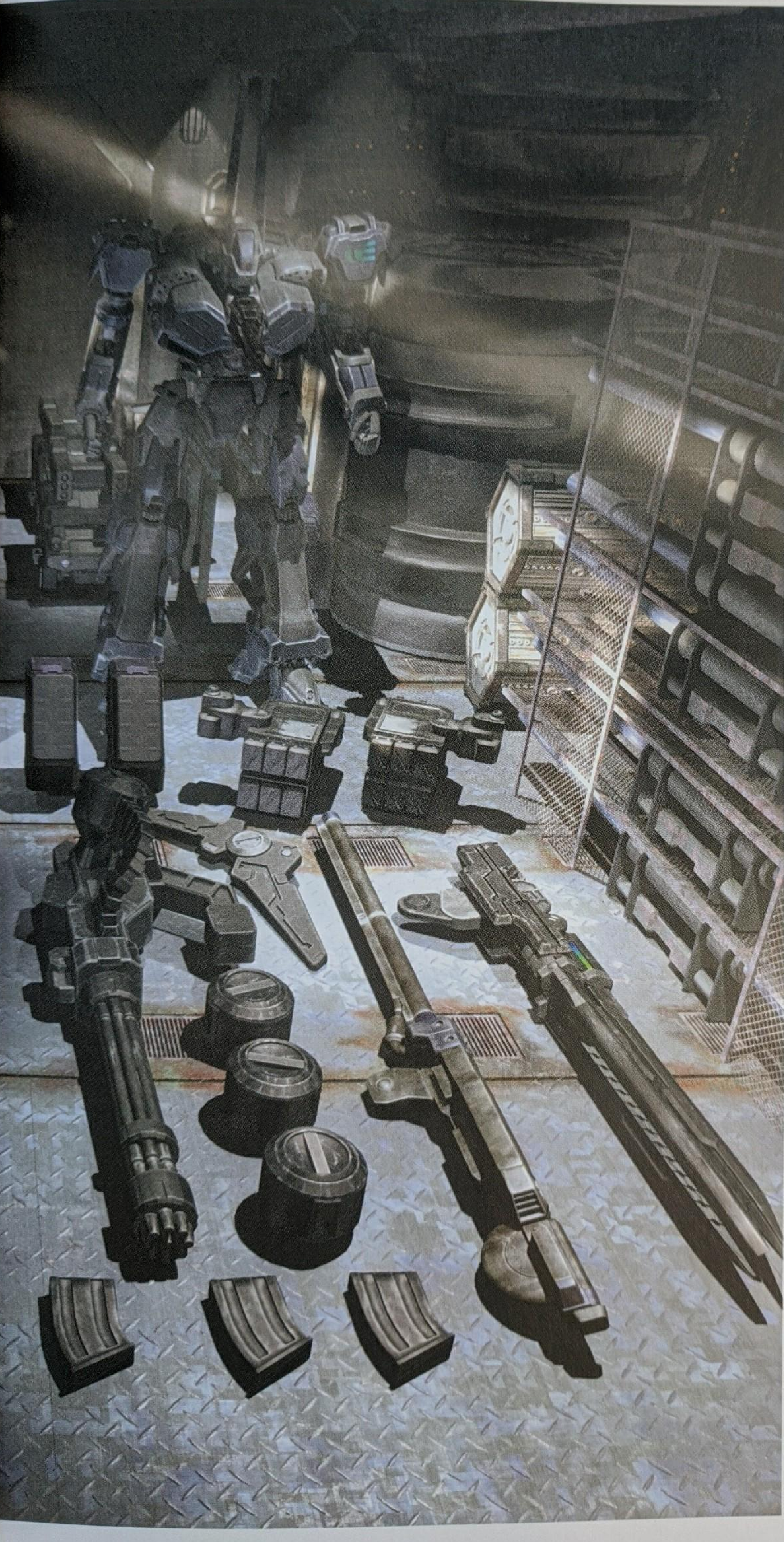


「大破壊」がもたらした遺産

「大破壊」によって地下都市での生活を余儀なくされることとなった人類だが、その生活は当初の予想以上に困難を極めるものだった。地下都市開発には多大な労働力が必要とされたのだが、「大破壊」の影響で人的資源が圧倒的に不足していたのだ。そのため作業機械の開発と普及が急務とされ、さまざまな状況下で汎用性を発揮する人型作業機械の開発は、ほかの作業に優先されたのである。その結果、極めて短時間で試作機が完成。動作テスト中に発覚した二脚歩行によるバランス制御や関節部分の強度問題もクリアとなり、ついに実用的な人型作業機械が誕生することになったのである。

MT——マッスルトレーサーの出現

改良を重ねて量産態勢に入った人型作業機械はMT（マッスルトレーサー）と呼ばれ、地下都市に普及していった。その要因としては高い汎用性が挙げられる。5本指のマニピュレーターを備えるMTは、装備の持ち換えによって多様な作業に対応できた。さらにパーツの互換性を高めることで汎用性は一層高まり、あらゆる作業に対応可能となったのである。MTを開発する企業は共通規格を提唱し、それに基づいたパーツ開発と販売を開始。これによりますますMTの汎用性は高まっていった。特にパーツ交換という概念は機体開発にパラダイム・シフトを生じさせる一大飛躍であり、それがMTのさらなる変貌を促したのである。



コア構想の確立とACの出現

MTの台頭によって地下社会における生活環境は安定したが、それに対して社会統治システムの復興は遅々として進まなかった。その結果、野放し状態となった企業間競争が激化することとなり、その流れのなかでついにMTを武装化し、私兵として利用する企業が現われたのである。MTの汎用性の高さが兵器として有効なことに気付いた企業は続々と戦闘用MTを開発。既存の兵器は駆逐され、人型戦闘機械が続々と出現することとなった。そしてさらなる力を求めようとする開発陣によって、MTに新たな概念が導入されたのである。これがのちに「コア構想」と呼ばれるものであり、その結果、MTはさらなる進化を遂げることになった。コア構想とは強力なジェネレータを内蔵した基本シャーシたるコアパーツを中心とする機体構成仕様であり、コア各部には複数のハードポイントが設置されている。そしてこのハードポイントを介して様々なアタッチメント（機体パーツ）を接続することで、あらゆる状況へ能動的に対応させることをめざしたのである。こうして誕生した新型人型機械はCMT（コアードMT、またはコア・システム）と呼ばれ、主に企業間抗争の兵力として用いられた。そして戦いを通して洗練されたCMTが、ついにACとなったのである。こうして戦闘用人型機械としての地位を確立したACは、その後も改良を加えられた。ラジエータ、インサイド、エクステンションといった新パーツの導入や、OB（オーバードブースト）とEO（イクシードオービット）といった新機能の出現は、ACのさらなる可能性を物語る要素といっていいだろう。また戦闘中の武器の交換や予備武器の携行といった機能は、ACとレイヴンの戦闘スタイルにも影響するに違いない。

AC's ASSEMBLE TENDENCY 開発傾向と種類

ひとくちにACといっても、実際に戦場で出会う機体は千差万別である。コア構想の導入がACに限りない発展性を与え、ACによって外観や機能性が大きく変化しているためだ。だがじっくり観察すれば、既存のACをいくつかのカテゴリーに分類することも可能であることがわかる。ACという戦闘機械の本質を知る上でも、ここでは現在までに主流となっている機体のカテゴリーとその特徴を確認することにしよう。

形状の変化と機体能力の関係

ACの形状と機能を大きく変化させるのが脚部パーツである。脚部は移動速度を左右するだけでなく、旋回性能、制動性能、ジャンプ性能といった要素に影響を与え、最終的な移動能力を決定付ける。そのためレイヴンは戦闘スタイルに適した脚部を選択し、それによってACの形状も変化する。脚部ごとの特徴を以下に列挙しておくので、それぞれの特徴からACの能力を推察するのに役立ててもらいたい。

・二脚型

もっともスタンダードなタイプの脚部であり、人間の姿に近いことからユーザー数も多い。機能的には平均的であり、突出した能力はない。その反面、目立ったデメリットもないので「特徴がないのが最大の特徴」という言葉が二脚型の性能を端的に物語っているといえよう。さまざまなミッションに対応可能であり、汎用性に優れるパーツである。

・逆関節型

鳥の脚部を模したような形状をしており、膝関節の屈折方向が人間とは逆方向となるのが特徴。そのため外観は二脚に近いが、ACに搭載した際にはまったく異なる印象を受ける。それは能力面でも同様で、逆関節型はジャンプ能力と旋回性能に秀でている。これは対空戦闘において効果的であり、上空を高速飛行する航空機を確実に追尾、ロックオンするためには、このふたつの能力が必須となる。そのため逆関節型は外観の異様さにこだわらない実利的なレイヴンの間で愛用されている。

代表的なACとその機体構成例



::AC エイミングホーク

レイヴン 烏大老
カテゴリー 軽量級二脚AC

頭部	CR-H95EE	ラジエータ	ANANDA
コア	CR-C84O/UL	インサイド	-
腕部	CR-A92XS	エクステンション	-
脚部	CR-LH99XS	右肩装備	WB13RO-SPHINX
ブースタ	B03-VUKTURE2	左肩装備	KINNARA
FCS	MF03-VOLUTE2	右腕装備	CR-WH79M2
ジェネレータ	CR-G91	左腕装備	YWH07-DRAGON

高速移動を得意とするため、照準に捉えることが困難。ただし機動性を重視するあまりに防御力とAPが低く設定されているので、機動性を削ぐような地形での戦闘には適していない。



::AC オラクル

レイヴン エヴァンジェ
カテゴリー 中量級二脚AC

頭部	CR-YH70S2	ラジエータ	CR-R76
コア	CR-C75U2	インサイド	-
腕部	CR-A82SL	エクステンション	BYAKUE
脚部	CR-LH73SSA	右肩装備	CR-WB75RP
ブースタ	B01-BIRDIE	左肩装備	CR-WB73RA2
FCS	KOKUH	右腕装備	CR-WR84RA2
ジェネレータ	G01-LOTUS	左腕装備	CR-WL79LB2

実弾系兵装を中心に装備したバランス重視型の機体。さらに強力なブレードも搭載しているため、射撃と格闘の双方で安定した攻撃力を有するという手強い相手である。



::AC フォックスアイ

レイヴン ジャック・O
カテゴリー 重量級二脚AC

頭部	H07-CRICKET	ラジエータ	FURUNA
コア	C04-ATLAS	インサイド	107D-MEDUSA2
腕部	CR-A72F	エクステンション	-
脚部	LH13-JACKAL2	右肩装備	CR-WBW94M2
ブースタ	B02-VULTURE	左肩装備	-
FCS	MONJU	右腕装備	CR-WH98GL
ジェネレータ	KUJAKU	左腕装備	-

高い搭載能力にものをいわせた重攻撃型AC。大火力を誇る射撃兵装を複数搭載しており、射撃戦では極めて優秀。またデコイを装備しているので、ミサイルに対する耐性も高い。



::AC サドゥンドロップ

レイヴン　VOLA-VOLANT
カテゴリー　軽量級逆関節脚AC

頭部	CR-H05XS-EYE3	ラジエータ	RAGORA
コア	CR-YC99UL	インサイド	-
腕部	CR-A92XS	エクステンション	JIKYOH
脚部	LR04-GAZZELE	右肩装備	WB06M-SPARTOI
ブースタ	CR-B81	左肩装備	WB20M-EMPUSA2
FCS	CR-F91DSN	右腕装備	CR-WB81RS
ジェネレータ	G03-ORCHID	左腕装備	CR-WL85RS

高いブースタ出力と軽量級のボディーによって長時間の飛行能力を獲得したAC。さらにミサイル系武器を主兵装としているため、上空からのミサイル攻撃を得意としている。



::AC バリオス・クサントス

レイヴン　トロット・S・スパー
カテゴリー　四脚AC

頭部	H03-BEETLE	ラジエータ	ANANDA
コア	CR-C90U3	インサイド	I05D-MEDUSA
腕部	WA01-LEO	エクステンション	JIREN
脚部	LF04-LIZARD	右肩装備	CR-WB91LGL
ブースタ	B03-VULTURE2	左肩装備	CR-WB85RA3
FCS	KOKUH	右腕装備	-
ジェネレータ	KUJAKU	左腕装備	-

移動能力と旋回能力の高さを特長とし、両腕に装備した武器腕の火力を充分に活かすことができる。ただし武器の搭載数が少ないので、長期戦よりも短期決戦に適した機体である。



::AC ストレイタス

レイヴン　ファントム
カテゴリー　タンク型AC

頭部	CR-YH85SR	ラジエータ	RAGORA
コア	CR-C83UA	インサイド	-
腕部	CR-A98A2	エクステンション	-
脚部	CR-LHT92	右肩装備	WB01M-NYMPHE
ブースタ	-	左肩装備	CR-WH05BP
FCS	CR-F82D2	右腕装備	-
ジェネレータ	G01-LOTUS	左腕装備	-

移動力よりも防御力に特化しているため、多少の攻撃では機能不全を起こすことはない。また積載量の大きさを活かして大火力の実弾兵器を多数搭載しているので、攻撃力にも優れる。



::AC サンダイルフェザー

レイヴン　プリンシバル
カテゴリー　フロート型AC

頭部	H09-SPIDER	ラジエータ	CR-R92
コア	CR-C84O/UL	インサイド	SYAMANA
腕部	CR-A72F	エクステンション	CR-E73RM
脚部	CR-LN99M2	右肩装備	WR04-CENTAUR
ブースタ	-	左肩装備	-
FCS	CR-F91DSN	右腕装備	WR04M-PIXIE2
ジェネレータ	CR-G91	左腕装備	WH02RS-WYRM

地形に関係なく高い機動性を発揮できるフロートを搭載したAC。そのため様々な地形で安定した移動スピードを発揮できる。ただしエネルギー消費量がやや高いのが難点である。

・四脚型
神話に登場する半神半獣を思わせるパーツであり、人間よりも獣に近いその姿は高い移動スピードを約束するものである。また機体を支える脚部数が増加したために安定性に優れ、重量の重いパーツの搭載にも適している。スピーディーな戦闘を好むレイヴンたちは四脚型を選択する者が多く、マニアックな分野ながら一部からは絶大な支持を得ている。

・タンク型
タンク型の歴史は古く、元を正せば「大破壊」以前から戦闘車輌を中心に普及していた。そのため信頼性は他のパーツを大きく上回り、古参のレイヴンを中心に根強い人気を誇っている。能力的にも優れており、移動力の低さを驚異的な耐久力と防御力で補っている。積載量も大きいため、大火器を複数搭載する場合にはタンク型に勝るパーツはない。

・フロート型
高出力ジェネレータの出現がフロート型を生み出す要因となった。ホバーによって地表面からわずかに浮いて飛行するフロート型は、地形の影響を受けることなく、水上移動さえも可能にした。フロート型の出現によってACの活動範囲は飛躍的に増大し、さらなる汎用性を獲得するに至ったのである。その反面、エネルギー消費量が大きく、搭載ジェネレータやほかのパーツの兼ね合いから搭載できない機体もあるのが問題視されている。

形状以外に脚部最大積載量もACの性能を左右する。ACの搭載可能パーツは脚部最大積載量によって決定され、搭載パーツの合計重量が最大積載量を上回ると、機体は行動不能（もしくは機能を著しく制限された状態）となる。そのためレイヴンは戦闘スタイルに適した脚部を選択するだけでなく、搭載可能範囲内でのパーツ構成を考える必要がある。

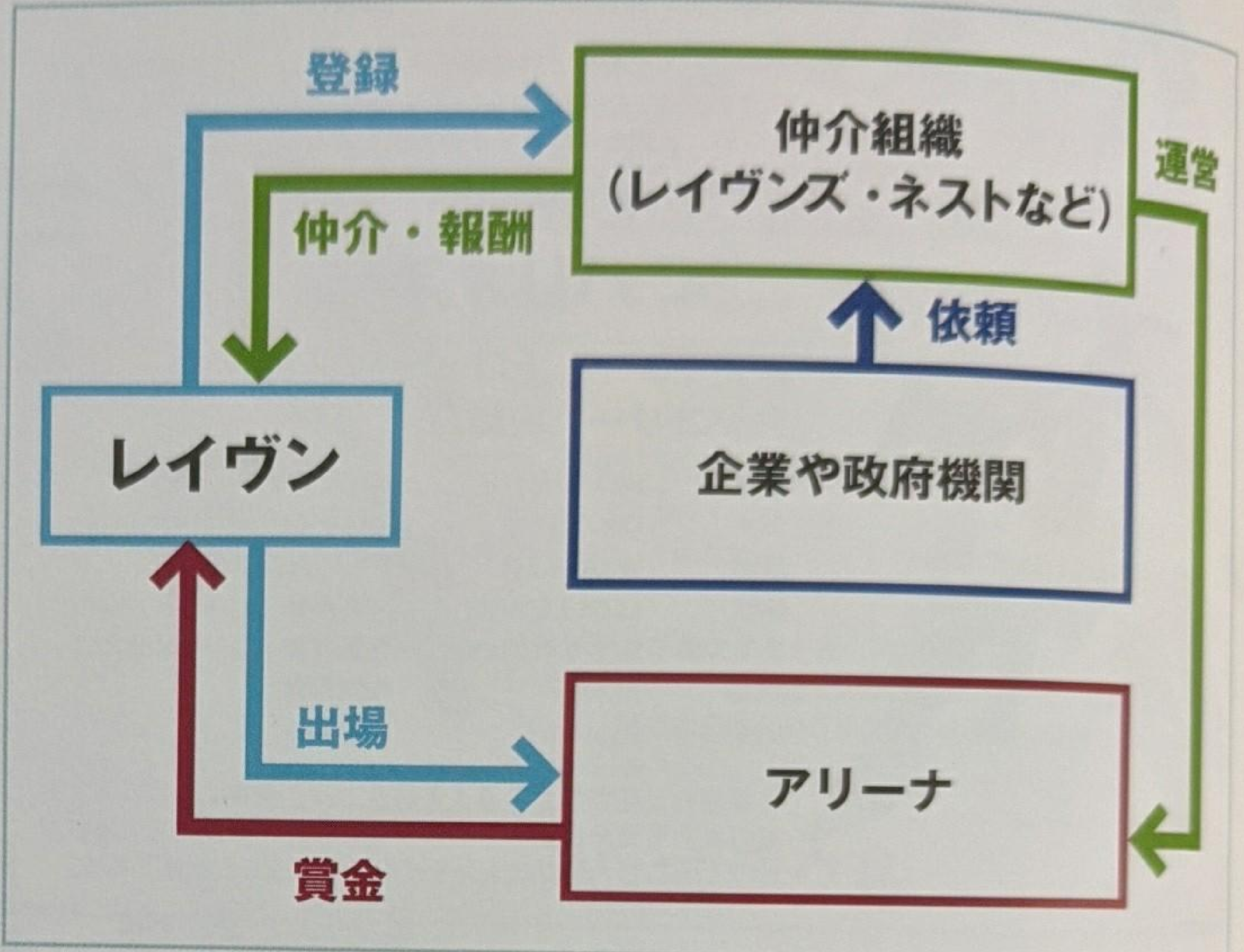
BATTLE FIELD OF AC ACの活躍の場

戦いを生業とするレイヴンだけに、彼らはさまざまな場所で戦うことになる。地上はもちろん、足場の悪い水上や障害物の多い森林地帯、何層にも連なる建造物や暗闇の洞窟、さらには巨大兵器の内部など。およそありとあらゆる場所がACの戦場となる可能性を秘めている。また戦いの中に自らの存在意義を認めるレイヴンの中には、アリーナと呼ばれる人工的な戦場に身を投じる者もいるのである。

レイヴンの戦場となる地域

レイヴンが戦いに身を投じる戦場にはアリーナとミッションのふたつがあるが、両者には決定的な違いがある。アリーナは出場者によって地形を選択できるが、ミッションの場合は戦場の変更はありえないのである。これは一見たいしたことのない違いのように見られがちだが、実戦では地形の違いが機体性能を大きく左右することが多い。だからこそ一流と呼ばれるレイヴンたちは戦場の地形特性を把握し、それに適した機体設定を行なうのである。アリーナでは観客たちを飽きさせないために、多数の趣向を凝らした戦場を用意している。基本的な屋内ドームの戦場をはじめとして、視界の利かない市街地や遮蔽物の少ない平原、足場の悪い洞窟や水辺付近、さらに巨大空母や航空機の上といった具合である。優秀なランカーACとはいえ、地形によっては実力を充分に発揮できないまま敗退することがあり、それが賭け行為を活性化させる要因となっている。そのため出場するレイヴンにとっては対戦相手の能力と同様に地形の特性も重要となり、自分の得意とするフィールドに戦いを持ち込むことが勝利につながるのである。しかしながら真に優秀なランカーACともなれば地形に関係なく連勝を続けており、戦場を変更してみせるのは賭けを盛り上げるためのファクターに過ぎないとする向きもある。とはいえ機体への地形からの影響を無視できないのは事実であり、それがアリーナにおける地形の多様化につながっている。一方、依頼に

戦闘に至るまでの流れ



⬆基本的に一匹狼のレイヴンだが、その数が増えるとともに、その活動を円滑化させるサポート機関が出現した。それがレイヴンズ・ネストに代表される仲介組織である。彼らは依頼主とレイヴンのパイプ役となって両者の契約業務を代行し、報酬の数割を利益としている。レイヴンの中には個人的に契約を交わす者も存在するが、ほとんどの者は仲介業者に登録し、そこからミッションを紹介されている。

アリーナでの対戦



⬆アリーナでの戦闘は一定のルールに基づいて行なわれる。最大のルールは1対1であることで、対戦者同士は自らの技量とACの能力を信じて戦闘を行なうことになる。アリーナで名を揚げることは自らの力を誇示することにつながり、アリーナのトップに立つことはすなわち己が最強のレイヴンであることを意味する。

戦闘が発生するエリア

汎用性の高いACだけに戦場を選ぶということはない。とはいえさまざまな地形が存在する戦場がACの機能に制約を与えることも事実だ。ここでは代表的な戦場を紹介し、その特徴を解説することにしたい。

ファサード前線基地



⬆建設中の基地施設内での戦闘は、施設を利用して敵の攻撃を回避するのが重要。ただし施設の陰から歩兵の攻撃を受ける可能性もあるので、周辺監視は怠らないように。

ACガレージ・R11エリア



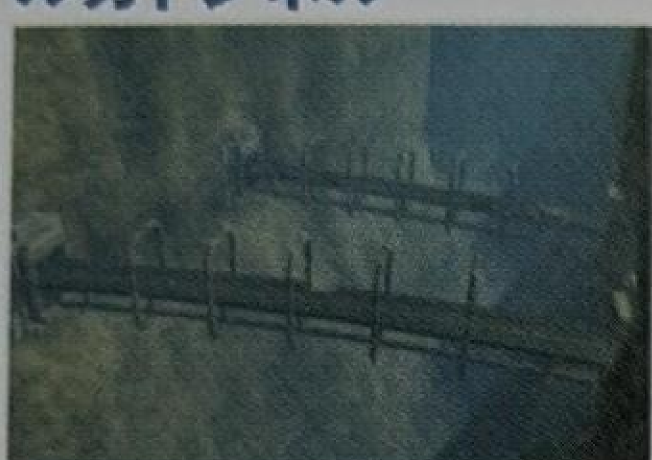
⬆広大な滑走路の周囲に管制施設が点在している。視界が開けているのでミサイルを中心とした長距離射撃兵装による攻撃が有効。また空中戦を展開するのにも適している。

アイザールダム



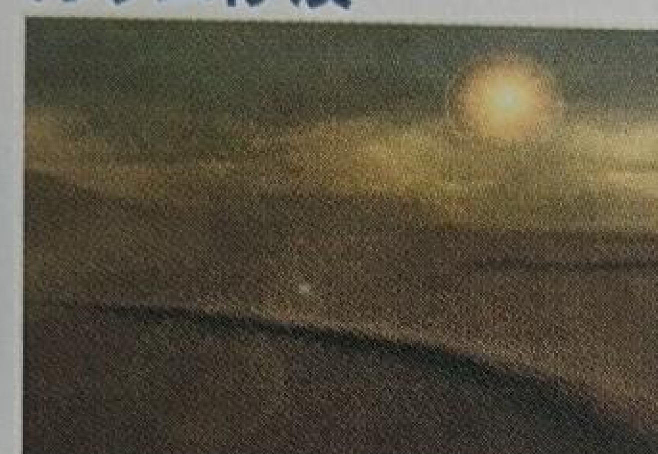
⬆峡谷地帯に建造されたダムを舞台とする戦いは足場の確保が重要になってくる。水面に落下すると戦闘不能となるので移動は慎重に。ただし脚部がフロート型であるなら問題ない。

ルガトンネル



⬆上下に分割された軌道が2本、峡谷にかけられている。足場はこの軌道だけなので、落下しないことが絶対条件。ただし途中で軌道が崩落している箇所もあるので注意しておきたい。

ガラム砂漠



⬆視界を遮るものがほとんどないのが特徴の砂漠地帯。遮蔽物がないので長距離射撃戦には絶好の地形といえる。だがそれは敵も同様であるということを忘れないようにしておきたい。

アリーナにおける戦場

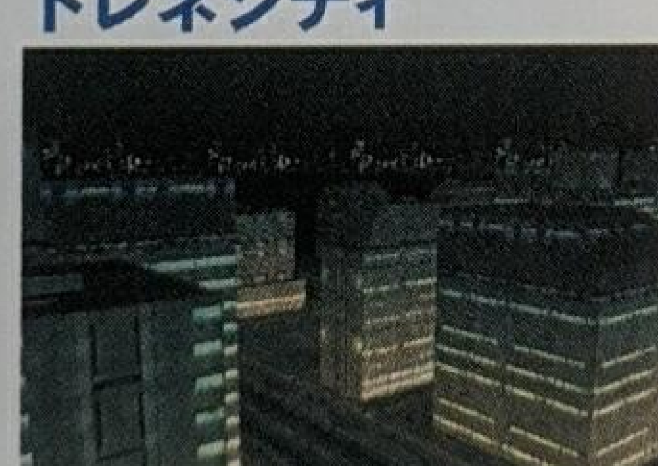
アリーナにおける戦場には、実際の地形を利用したものばかりでなく、バーチャル空間に構成された架空の戦場も存在する。そのため現実にはありえないような舞台での戦いも発生しうるのがアリーナの特徴である。

クレスト基地



⬆クレストの誇る軍事施設を仮想空間に忠実に再現している。中央にそびえる建造物は屋上部分にヘリポートを備えており、ブースタ出力の高い機体ならこの部分に上ることも可能。

トレネシティ



⬆背の低い建造物が乱立するため、移動スピードが削がれるのが問題。ただし建物は遮蔽物として利用できる。またジャンプを多用すれば、移動の妨げになることもない。

宇宙ドーム



⬆ほぼ遮蔽物のないドームの内部が戦場となるため、対戦開始直後から壮絶なつぶしあいが展開する可能性が高い。大火力兵装を搭載したACに有利なエリアといえるだろう。

空中遺跡



⬆巨大な岩塊が空中に浮遊しているという、物理法則を無視した仮想空間ならではの戦場。岩塊は足場として利用できるので、遠距離からの狙撃ポイントとして活用するレイヴンが多い。

森林地帯



⬆「大破壊」以前の森林地帯を模した仮想の戦場。一帯は深い霧に覆われているので視界がほとんど利かず、頭部や背部に搭載した高性能レーダーを頼りに戦わなければならない。

溶鉱炉



⬆足場を破壊すると溶鉱炉内に転落してダメージを受ける危険性が高い。さらに外気温も極めて高いので、常にオーバーヒートに注意しつつ戦闘を行なう必要がある特殊な戦場だ。

よる戦闘ではレイヴン側に戦場を選択する権利はない。得意不得意に関係なく、契約に明記された場所で戦闘を行ない、依頼をこなすことがレイヴンに課せられた使命なのだ。もしその地形が苦手ならば契約を交わさなければいいだけであり、苦手な場所で敗北しても責任はレイヴンひとりに帰せられる。戦いを生業にするレイヴンだけに、自分の能力を熟知していない者には勝利を得られないことは自明の理なのである。だからこそレイヴンたちはあらゆる地形に対応すべく、手の空いている時には戦場やアリーナで己の腕を磨いているのであろう。

観客を擁した戦場――アリーナの存在意義

戦後の疲弊から復興を遂げる社会においては、市民個人の保障はないがしろにされがちである。最低限の保障以外、己の立つべき基盤は己自身で確立するしかないというのが「大破壊」後の社会なのだ。しかしこれでは市民の鬱憤は増大する一方であり、やがては社会機能を阻害する要因となりかねない。この事態を危惧した企業は、市民感情のガス抜きとなるひとつのイベントを企画した。それがAC同士の戦闘を見せるアリーナである。戦いを合法的に見せるアリーナの誕生によって、市民感情の鬱憤は解消されたのだった。さらにアリーナは市民だけでなく、レイヴンにとっても都合のいい場所となった。元来、レイヴンとは戦いの中でしか自分の存在意義を見出せない者たちであり、平時には自らの存在をもてあましてしまう。だが合法的に戦闘を行なえるアリーナが誕生したことで、レイヴンはその闘争本能を満たせるようになった。しかも勝敗に対する賭け行為が正当化されることで、アリーナは新たな市場としても確立し、企業はその支配体制をより強固なものにしたのである。

CONTENTS

イラスト：森下正毅

本書内では、「アーマード・コア」シリーズの各作品を以下の略号で呼称しています。「アーマード・コア」：AC1、「アーマード・コア　プロジェクトファンタズマ」：ACPP、「アーマード・コア　マスターオブアリーナ」：ACMOA、「アーマード・コア2」：AC2、「アーマード・コア2　アナザーエイジ」：AC2AA、「アーマード・コア3」：AC3、「アーマード・コア3　サイレントライン」：AC3SL、「アーマード・コア　ネクサス」：ACNX、「アーマード・コア　ナインブレイカー」：ACNB、「アーマード・コア　ラストレイヴン」：ACLR
また、作品中での呼称に従い、「アーマード・コア」を「AC」、「マッスルトレーサー」を「MT」と表記しています。
本書内に記載されている商品の価格はすべて2005年12月現在のものです。

CHAPTER 01



DATA



アーマード・コア
プレイステーション用ソフト
1997年7月10日発売
1,890円
（PS one Books版　2001年11月15日発売）

STORY……

国家間の最終戦争「大破壊」により、地上は人類の住める場所ではなくなった。人々は地下にその活路を求め、半世紀後、地下の世界は繁栄を取りもどしたが、すでに「国家」の概念はなく、急速な復興は企業の自由競争に拠るところが大きかった。力を得た企業は武力による勢力争いを始める。そのカギを握るのは、ACを操る傭兵、"レイヴン"であった。

すべての始まりは「大破壊」人類は地下に活路を求めた





SCENARIO MODE

メインメニュー
<レイヴンズ・ネスト>

最新作まで変わらない流れがここに確立

ファーストミッションをクリアして、レイヴンとなったプレイヤーは、所属するレイヴンズ・ネストのネットワーク画面によって、パーツの取引、ミッションの選択、ACの構成、メールの受け取りなどを行なっていく。組織名やメニューの数、及び内容は変化しても、最新作までこの形式は踏襲されている。ACシリーズの幕開けとなった第1作にあった、レイヴンズ・ネストのメニューの数は右に示した6つ。ランキングという概念もすでに導入され、アリーナでの実際のバトルによるチャレンジこそできないものの、ランカーACもすでに登場している。

● MISSION ［ミッション］
レイヴンズ・ネストに来ているさまざまな依頼の内容や報酬を確認し、受けるミッションを選択できる。

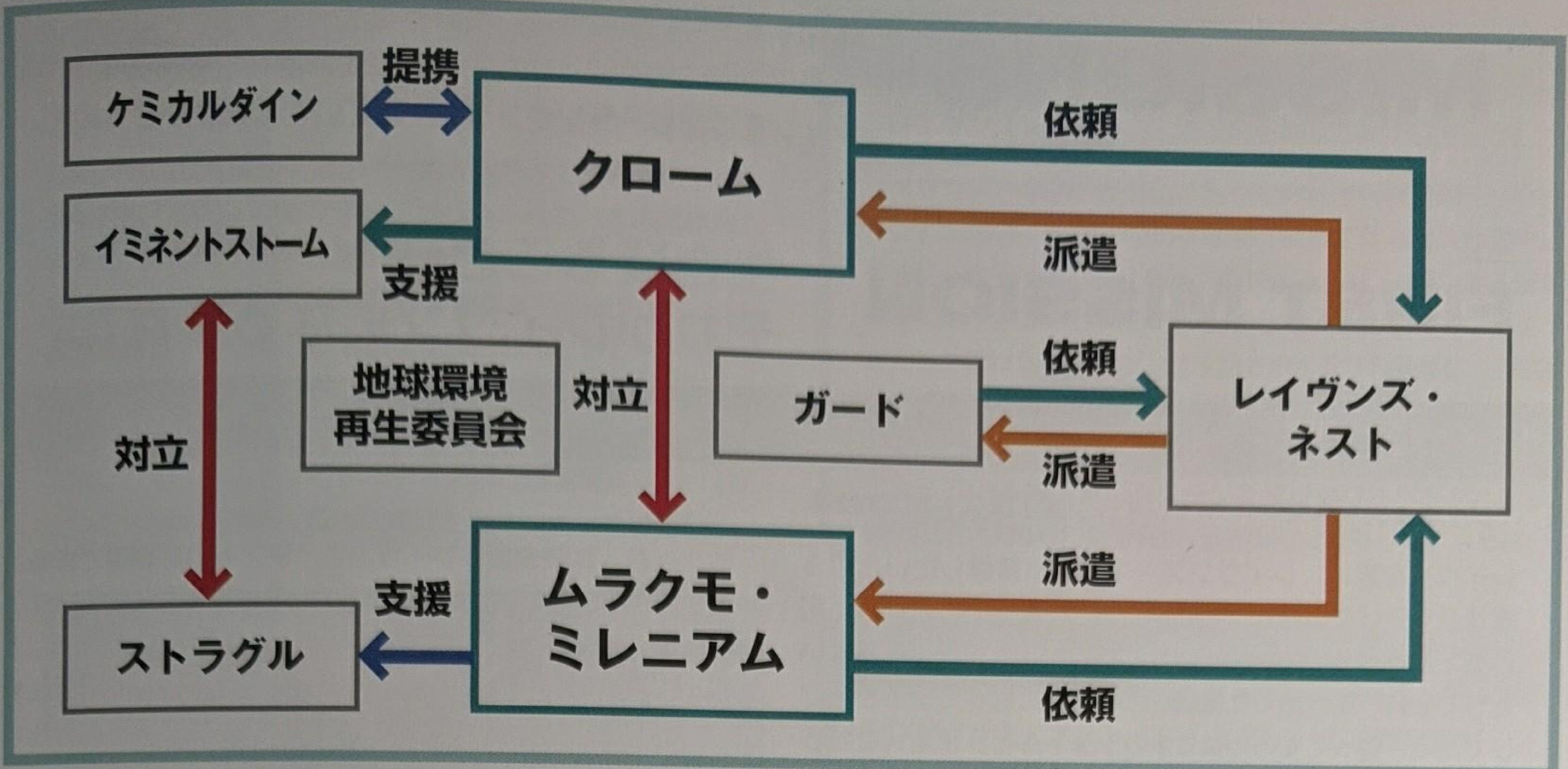
● SHOP ［ショップ］
パーツの購入と売却ができる。パーツが同じならば、購入価格と売却価格は変化せず、常に一定。

● GARAGE ［ガレージ］
ACの組み上げのほか、カラーリング、ACの動作テストや評価確認、エンブレムの作成が可能。

● RANKING ［ランキング］
レイヴンズ・ネストにおけるランキングの一覧を表示。各ランカーのプロフィールなども確認できる。

● MAIL ［メイル］
ミッションを進めていく中で送信されてくるメールはここで確認。受信メールはすべて保存される。

● SYSTEM ［システム］
ゲームデータとエンブレムのセーブやロード、ゲームプレイ中の動作環境設定などを行なう項目。



※巨大企業であるクロームやムラクモ・ミレニアムは、当然ACのパーツ開発を手がける部門もかかえており、レイヴンズ・ネストにはミッション依頼だけでなく、新型パーツをショップに卸すことなども行なっている。

CORPORATIONS &ORGANIZATIONS

クローム Chrome

「企業体連合」の実質的リーダーとして100年計画の遂行にあたってきた、世界トップクラスの企業。地下世界最大の都市で、産業・経済・文化の中心、アイザックシティ（IZAK CITY）が本拠地。近年、その独善的体質が顕在化し、各企業と対立、「企業体連合」解散のきっかけとなった。以来、自社による都市の独占的管理体制の強化を公然の方針として打ち出している。

ケミカルダイン Chemicaldyne

薬物の研究開発分野ではトップクラスの実績を誇る企業。最近では極秘のうちに、生体兵器の開発を進めているとの噂もある。クローム社とは提携関係にある。そのために、反クローム社勢力側の標的にされることもある。

イミネントストーム Imminent Storm

クローム社の傘下にある武装組織。敵対する企業を実力行使によって従わせる役割を担う。ただし、最近はクローム社でもあまりコントロールができなくなり、その行動はややエスカレートしつつあり、他の企業の反発を買っている。

ガード Guard

「アイザックシティガード」「ザムシティガード」と、表向きはそれぞれの街を守るためにある警備組織。実際はその街の有力企業の実力行使手段として使われることもあるが、最近は弱体化が目立ち、テロ組織に押され気味。そのため、レイヴンズ・ネストの力に頼る機会も増える傾向にある。

ムラクモ・ミレニアム Murakumo Millenium

工業系中心の大企業。技術力の高さを誇り、特にAC関連のパーツ開発力においては、クローム社を凌ぐとまでいわれている。クローム社のかかげる独占支配構想に対して、明確に反対の立場をとる数少ない企業のひとつ。クローム社とは、自らも頻繁にアイザックシティ周辺で武力衝突しているほか、密かにテロリスト集団のストラグルを支援しているという声もある。

地球環境再生委員会

荒廃した地上世界の環境を再生し、再び人類が住めるようにすることを目標に掲げるグループ。その名が知られだしたのは最近のことだが、メンバーには世界でも屈指の科学者たちが名を連ねているというが、その実体は定かではない。

ストラグル Straggle

企業の支配・管理に反発する、武装テロリスト集団。ただし、標的とされるのが、もっぱらクローム社関連の施設であるため、背後ではムラクモ・ミレニアムが、金銭及び装備面において支援を行っているという見方が強い。

レイヴンズ・ネスト RAVENS' NEST

報酬さえもらえば、合法非合法に関係なく仕事の依頼を受け、レイヴンを派遣する傭兵組織。所属するレイヴンに対しては、ネットを通じて仕事の依頼以外にも、ACパーツ売買等のサポートも行なっている。敵味方双方の依頼を受けるため、同組織に所属するレイヴン同士による戦いも日常的に発生している。

MISSIONS

激化する2大企業の対立、暗躍するテロリスト……。レイヴンたちは依頼に困ることはない。力さえあれば、いくらでもミッションをこなし、ランキングを上げていくことができるのだ。

「FIRST MISSION」

生き残ること……それがレイヴンになる条件だ。

レイヴン試験

レイヴンズ・ネスト　// 　レイヴンズ・ネストAC訓練場

レイヴンを志し、レイヴンズ・ネストに登録したいと思う者が必ず受ける唯ひとつの試験。ACを扱ったことがない初心者であろうと、誰もがこの場に放り出される。課題はいたって単純、動き出した瞬間から3分後に立っていることだけである。襲ってくるのは2体のシュトルヒ。また、これらを撃破した時点でもサバイバルOKということで、合格になる。なお、試験会場はレイヴンズ・ネストの訓練場であるため、使用した弾丸や機体の修復など、戦闘後に必要となる費用はかからない。この試験に合格し見事レイヴンとして認められれば、以後、この訓練場をみずからのACのテストの場として、いつでも使用できるようになる。そのときも相手はやはり2体のシュトルヒが務める。

脱走者処分

ムラクモ・ミレニアム　// 　ムラクモ・ミレニアム

「PLUS」（プラス）。それは、人間の能力を超えた、強化人間を生み出すためにムラクモ・ミレニアムが行なっている研究プロジェクトである。その次世代レベル実験の最中、被験者がＡＣを奪取して脱走するという事態が発生した。どうやら、ある種の実験がその被験者の精神に悪影響を及ぼしたらしい。しかも、その被験者は元レイヴンであるとのこと。奪取したＡＣでガードの部隊をなぎ倒し、地上に逃走した。その被験者をＡＣごと処分、すなわち撃破することが、本ミッションの内容である。奪取されたＡＣは、ムラクモ製の中でも最高の機動力を誇る「陽炎」。これを強化人間化された元レイヴンの被験者が操るのだから、並の速さではない。ミッションを受けるレイヴンには、それに対応できるだけの技術と装備が求められることだろう。

輸送列車護衛

ムラクモ・ミレニアム　// 　ヘヴンズロック第6補給所

ムラクモ・ミレニアム所有の長距離列車「バルダー」への襲撃計画が明らかとなり、舞い込んできた依頼。ヘヴンズロックの第6補給所での補給の間、最低でも機密の積まれた先頭車両だけは守りきらねばならない。襲撃側部隊は4機の無人迎撃機ウィルキンを送りこんでくるが、途中で想定外のACワイルドキャットの参戦もあり、決して楽な任務とはいえない。襲撃部隊の一掃がベストだが、先頭車両が燃料補給を終え、無事に危険領域を離脱できれば、ミッションは成功となる。



➡このミッションで初登場のワイルドキャット。機動力、攻撃力ともに優れ、かなり手強い。

秘密工場入口探索

ムラクモ・ミレニアム　// 　ホワイトランド雪原地帯

クロームの地下工場に対して、特殊部隊による破壊工作を予定するムラクモ・ミレニアムから、ホワイトランドの雪原地帯にある入口の探索を依頼される。侵入口の位置を確定し、その扉を開くことが目的となる。作戦は夜に行なわれ、敵及び目標ターゲットは視認しにくい中、制限時間もあるため、迅速な行動が要求される。





秘密工場入口警備

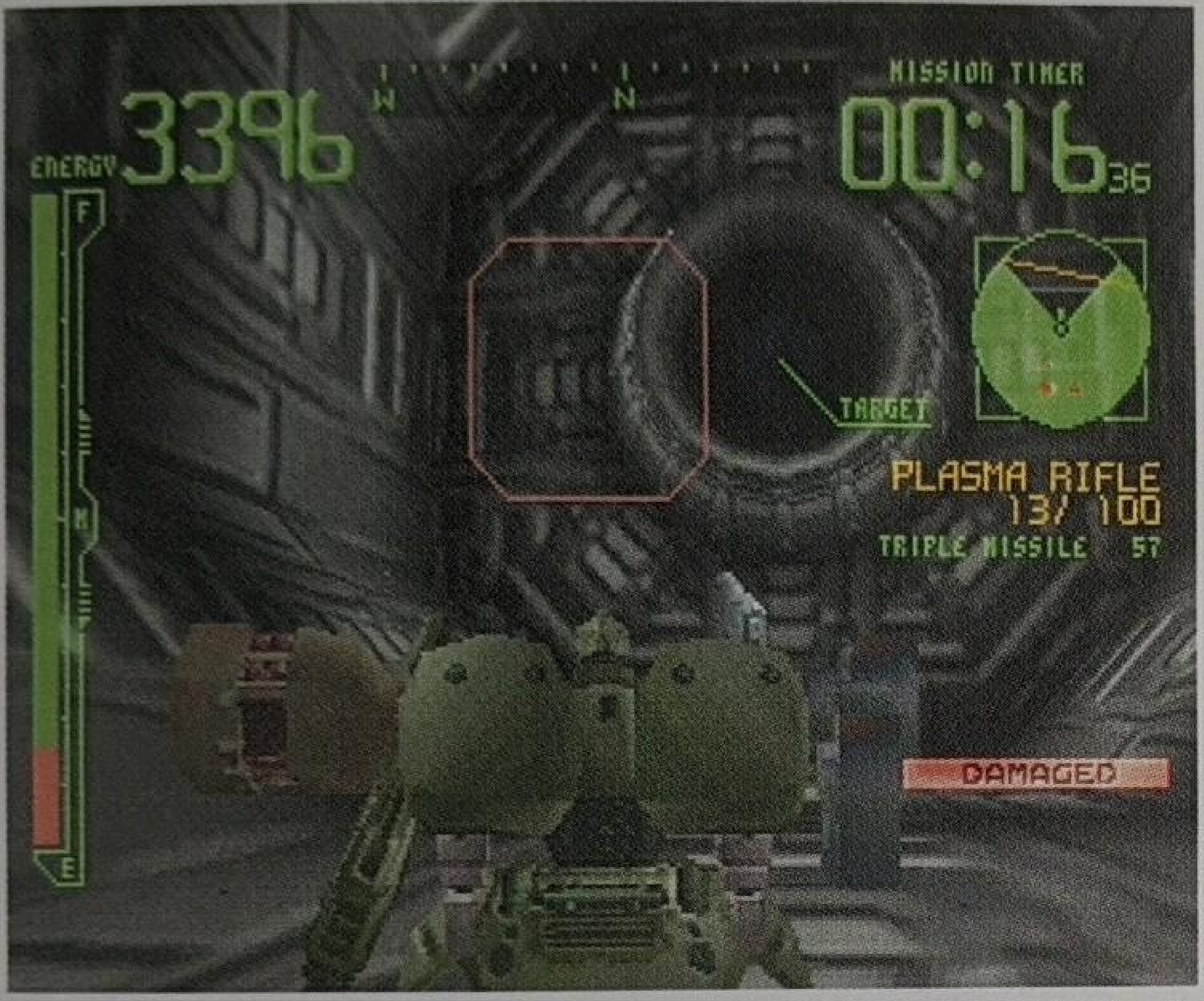
クローム　// 　ホワイトランド雪原地帯

自社の地下工場に対するムラクモ・ミレニアムの破壊工作を、クローム側も察知。クローム社サイドも、レイヴンズ・ネストへ、その警備を任せることのできるレイヴンの派遣を要請してくる。VTOL攻撃機「疾風」と戦闘用AC「狭霧」の波状攻撃から入口のロック装置を守りきることができれば、任務完了となる。

最終兵器

クローム　//　超巨大砲「ジャスティス」

超巨大砲「ジャスティス」……全人類を地下へと追いやった最終兵器である。いまだ宇宙に取り残された、この兵器をムラクモ・ミレニアムが作動させようとしていることが判明した。今、あの兵器が地球に向けて使用されるということは、人類の命運が尽きることを意味する。なんとしても、それだけは阻止せねばならない。停止方法はただひとつ、発射装置を破壊することのみ。依頼を受けたレイヴンは、宇宙に向けて飛び立つ。コルセア、タンケッテMの妨害を突破し、なんとしても制限時間内に発射装置にたどりつくために。



⬆発射装置付近に隠されたエネルギー供給装置を破壊すれば、発射までの時間はわずかに延びる。

毒ガス基地破壊

レイヴンズ・ネスト　//　旧科学兵器工場「リプリープ」

レイヴンズ・ネストから請け負った旧科学兵器工場「リプリープ」の処理。だが、中には金属を腐食させるガスが発生しており、まずはこれを止める必要がある。ガスは5つある制御装置のいずれかが作用して発生させているらしく、このミッションを請け負うレイヴンは支給された5つの爆弾を、全制御装置にセットしてくることになる。制限時間は設定されないが、ガスによって腐食されるのはACも例外ではないため、中に入っている間は常にダメージを受け続ける状態だ。結果、機体の耐久力が0になる前に、任務完遂させなければならない。

クローム基地再調査

レイヴンズ・ネスト　//　クローム旧軍事施設

かつてクローム社が軍事基地として使用していた施設に、最近正体不明の集団が出入りしているとの噂をキャッチしたレイヴンズ・ネストが、基地内の再調査を依頼してくる。不安要素は早めに排除すべきという判断からだ。基地内に潜入し、何者かを発見した場合は、その場で撃破してよいとのこと。「クローム残党掃討」のミッションを受けたことがあるレイヴンにとっては、同じ施設に入り、同じように地下から地上へ昇っていくこととなる。そして、地上に出たとき、相手の正体が明らかとなる。姿を現わしたACはスレッジハマー。搭乗者は、かつて偽のミッションでだまし討ちを仕掛けてきた、あのボス・サヴェージだ。決着をつける時がきたのだ。

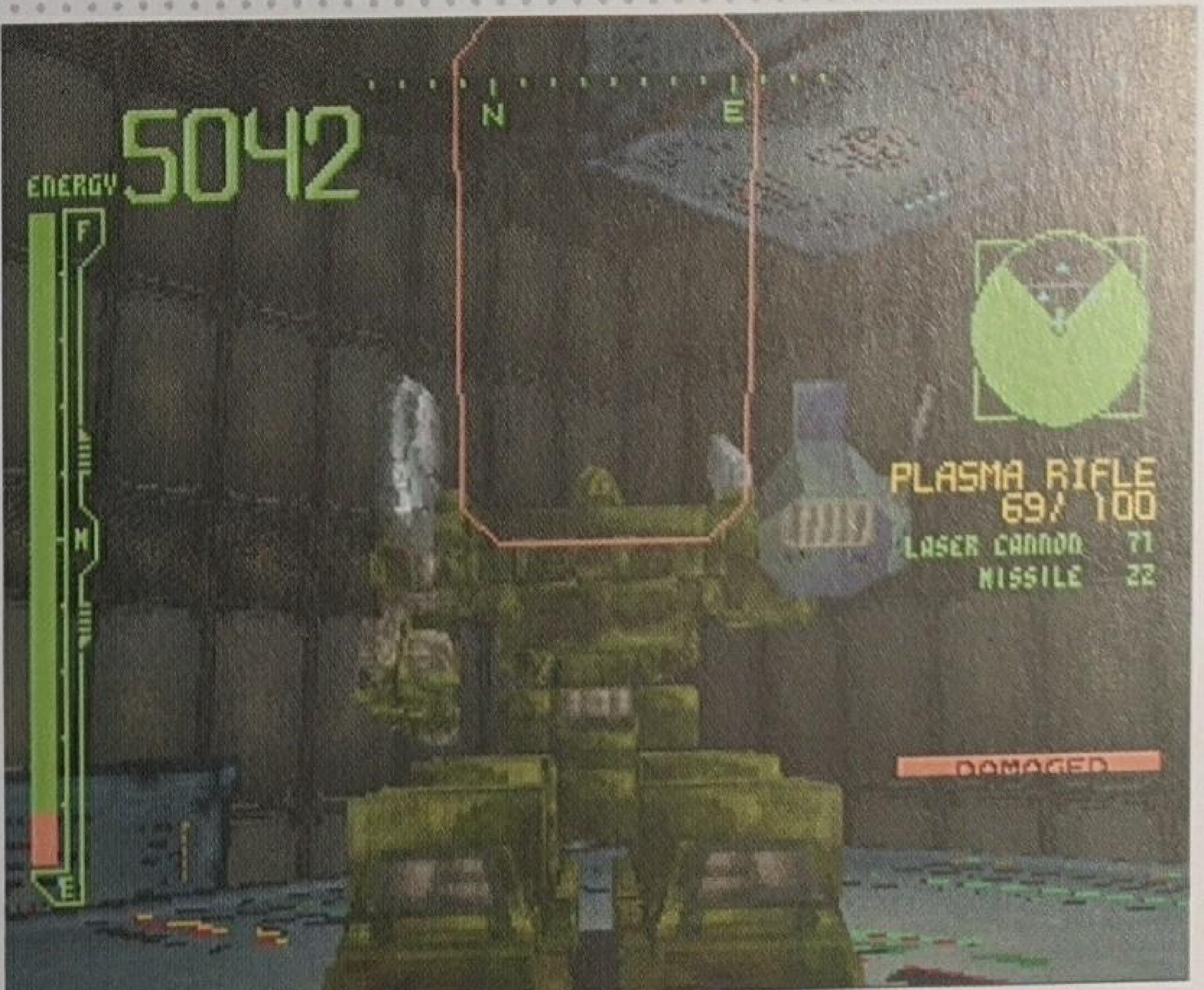
LAST MISSION

「引き返せ！」警告の声の正体は……。

レイヴンズ・ネスト

レイヴンズ・ネスト　//　レイヴンズ・ネスト本部

レイヴンズ・ネストの本部に所属不明の武装部隊が侵入し、一部施設を破壊したという。セキュリティ部隊がすぐに鎮圧したものの、ひとつの問題が生じた。侵入した部隊が浮遊型機雷を残していったのだ。ミッションはこの機雷の除去である。機雷を見つけ次第、破壊していくようにとの指示を受け、本部内に突入するが、突然ACを攻撃してくる敵が現われる。侵入部隊は鎮圧済みのはずがなぜ!?　目的は、立ちはだかる敵の一掃へと変わり、レイヴンはネスト本部の奥へと進んでいく。途中で聞こえる「引き返せ！」の声。だが、最後の真実はもう目前に迫っていた。そして、その前に立ちはだかるのは、あのランキングトップのAC、ナインボールだった……。



➡無数の浮遊ブロックを踏み台にして上へ進む。レイヴンズ・ネスト本部の巨大さが分かる場面だ。

RAVENS

ミッションにおける好敵手たち…

レイヴンズ・ネストに所属するレイヴンたちの中で、作戦成功率の高い機体をランカーACと呼ぶ。その数は総勢15人。常にランキングの順位を競って、しのぎを削っている。

AC ナインボール
NAME ハスラー・ワン



比較的軽量の機体に、グレネードランチャーをはじめとする高性能な装備を搭載し、機動力と攻撃力が高いレベルで融合したAC。過去最強と呼ばれるレイヴンがこの機体を操るとあっては、ランキング不動のトップの座を守りつづけているのもうなずける。依頼主からの信頼も絶大である。

AC ヴァルキュリアC
NAME ロスヴァイセ



武器の攻撃力はやや低めだが、軽量機体で、高速での移動を得意とする戦いぶりは見事で、ランキング上位の座を動いたことがない。搭乗者は戦女神ワルキューレのひとりと同じ名を名乗っていることから、おそらく女性ではないかと思われているが、その正体は一切不明である。

AC ファフニール
NAME バルタザール



四脚高速ホバー型の足に、限界に近い重装備を搭載しているため、驚異的な火力を持ちながら、高い機動力を維持している強豪AC。

AC スレッジハマー
NAME ボス・サヴェージ



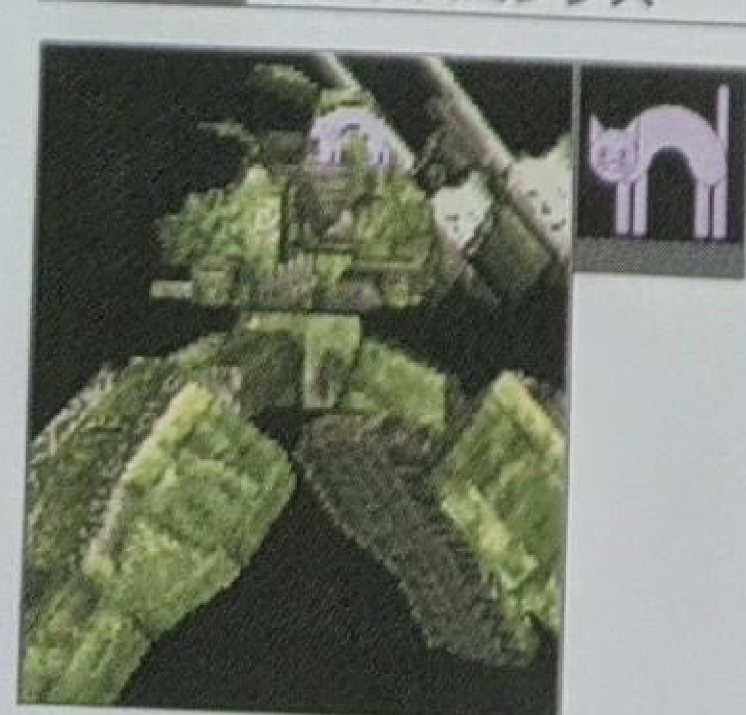
「相手を完膚なきまでに叩き潰すこと」を信条とし、重火器類重視の姿勢でACを組んでいる。ミッションでも何度か顔を合わせる。

AC クレッセントID
NAME 三日月



搭乗者の三日月は普段は紳士的だが、戦闘となると徹底的に冷徹になる。両肩の中型ミサイルと左腕のブレードが脅威だ。

AC プリティキトゥン
NAME リンクスミンクス



両腕がミサイルランチャーの武装腕、両肩がガンの武器構成で、高速戦闘を得意とする四脚型AC。搭乗者は女性。

AC 屠竜丙型
NAME ニック・カワサキ



搭乗者のニックは無駄なことを嫌うタイプのレイヴン。そのため唯一の武器スナイパーライフルで一撃必殺を狙う。

AC 神威mk XⅦ
NAME 神威瑞穂



重装備大型火力という典型的な戦車型ACを操る新進気鋭のレイヴン。目標を粉砕するまで撃つことをやめない。

AC ブルー・スチール
NAME ピース・メイカー



武器はハンドガンのみのAC。それが一丁の銃にすべてを賭けたガンマンに憧れるピース・メイカーのポリシーなのだ。

ENEMIES

レイヴンのゆくてを阻むもの

作業用MTから戦闘用のMT、ガードメカに、戦車、装甲車、攻撃機、爆撃機……、さらには生体兵器と、ACの前にはさまざまな敵が立ちはだかる。

生体兵器
生物の特性をメカニック的に模倣した新たな概念の兵器

ケミカルダイン社が開発した生体兵器。詳細は不明ながら、メカとは違って、生物に近い筋組織のようなもので動くため、通常のレーダーでは感知できず、ロックオンも不可能。高硬度の生命装甲に覆われ、体内から生体レーザーを発射して攻撃してくる。ウォリアー・バグとそれを統率するための巨大なセンチュリオン・バグとが確認されているが、センチュリオン・バグのほうが体も大きく、レーザー攻撃も高出力と、はるかに手強い。



ウォリアー・バグ



センチュリオン・バグ

巨大MT
MTでも大きく作れば、ACにも引けはとらない？

クローム社が密かに開発していた超巨大MT。通常サイズのACならば、見上げるほどの大きさを誇り、当然武装もグレネード砲、レーザーキャノンといった非常に威力の高い重火器の搭載が可能となるため、脅威的な攻撃力を誇る。特にグレネード砲は爆風を巻き起こすのでやっかいだ。しかも、これだけの巨体ながら、高くジャンプすることもできる。ただし、まだ改善の余地も残されており、足元にまとわりつかれて、接近戦を挑まれた際の対処法がないのが弱点となっている。



デヴァステイター

無人迎撃機
AC視点で見れば、まさに「こうるさいハエ」

大型ファンで上昇し、ジェットエンジンで空中を自在に飛び回る。機首の複合センサによってすばやくターゲットをとらえ、機体下面の機銃によって的確に攻撃してくる。



ファイアブランド

無人攻撃機
空中を自在に飛び回る機関砲



タイガーモス

中央の強力なファンで上昇。周囲の多数のノズルで、空中での高い機動力を保持。索敵は機体上部のカメラヘッドで行ない、目標を見つけると機体下部に装備した機関砲で攻撃してくる。

二足歩行型MT
生産価格が何よりも魅力。コストパフォーマンスで選ばれる兵器



ビショップ

不整地での戦闘用に開発されたMTなので、二足歩行形式を採用。戦車の高機動化を目指したが、結局重火器は積めずに、今は高機動ACに取って代わられた。本来は戦闘の第一線には姿を現さないはずのMTである。

高速走行型三脚戦闘マシン
ACの脚部パーツにも例を見ない、走行型三脚の機動性は？

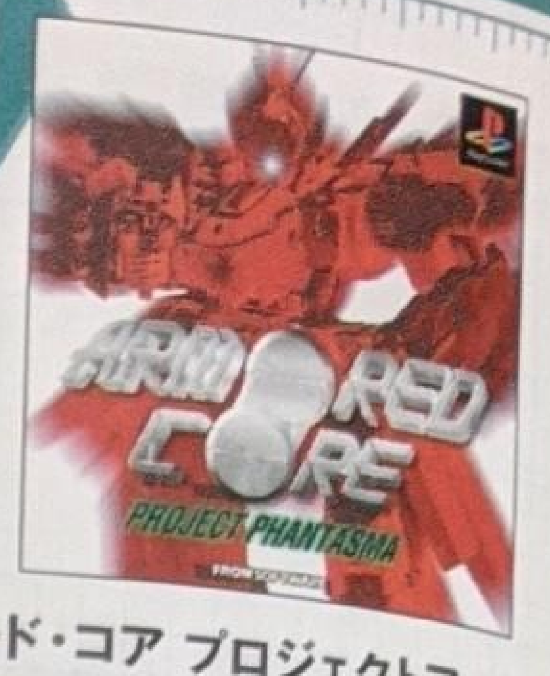
三本の脚の先頭に、全方位型の車輪を搭載したことで、高速移動を実現。装備も頭部に四砲身ガトリング砲、後部にはミサイルランチャーと火力も高い。敵に回せば、ACといえど少々やっかいな相手となるだろう。



サーベラスⅡ



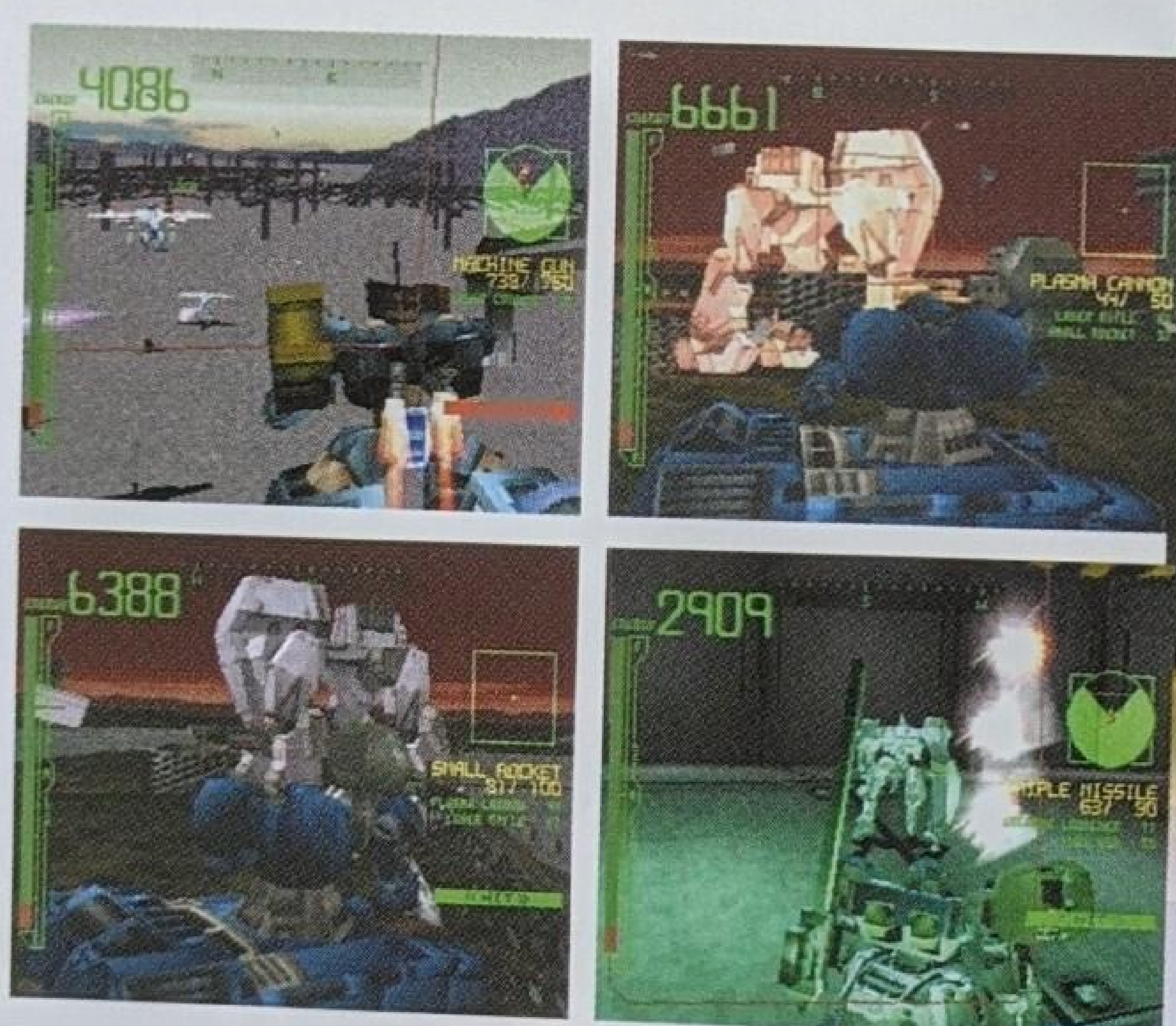
DATA



アーマード・コア プロジェクトファンタズマ
プレイステーション用ソフト
1997年12月4日発売
1,890円
（PS one Books版　2001年11月29日発売）

STORY……

「大破壊」による地上世界の崩壊により、人類が地下に生活の場を移して半世紀。世界最大規模を誇る地下複合都市「アイザックシティ」で、レイヴンズ・ネストに登録するひとりのレイヴンのもとに、単純だが、奇妙な依頼が届けられた。そこには「地下複合都市『アンバー・クラウン』に侵入して欲しい」そうあるだけだった。莫大な前金を手にかの地へ向かうレイヴン。事件はそこから始まった……。



**「アンバークラウンに侵入してほしい」
すべてはこのたったひと言の依頼で始まった……**

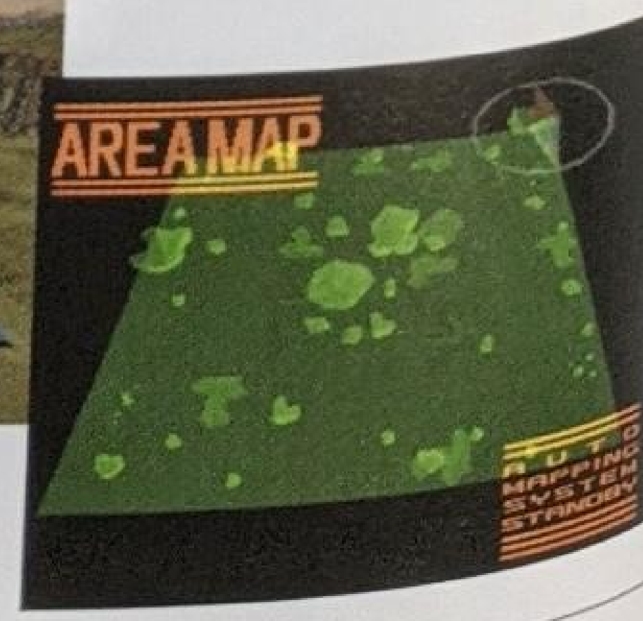


NEW SYSTEM　ランキングがアリーナにチェンジ

システム的には、ほとんど前作と変わっていない。ただひとつ、レイヴンズ・ネストのメニューが前作の「ランキング」から「アリーナ」となり、ランカーACとアリーナで直接対決することによって、みずからの順位を上げ、さらには報償までも得られるようになった。ACファンにはおなじみのランカーバトル。ランキングは50位まで存在し、プレイヤーはその一番下からはい上がっていく。挑戦できるのは、ひとつ上のランクの者のみ。アリーナでの戦いは弾薬および修理に費用がかからないという基本スタイルも、この「プロジェクトファンタズマ」から始まったのである。

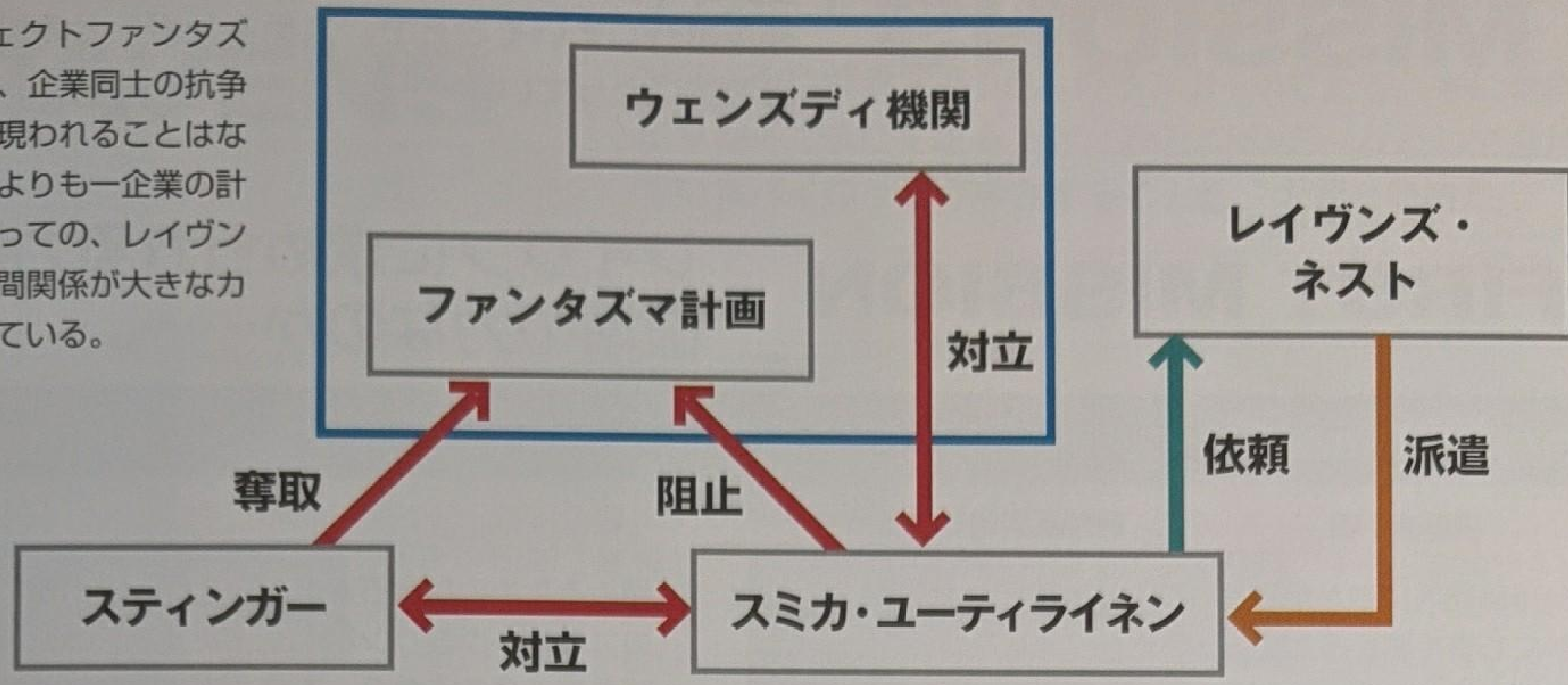


⬅ランク上位者との1対1のバトル。こっちのほうが燃えたというファンも少なくない。



➡戦いの場は用意された13種類のフィールドから自由に選ぶことができる。

「プロジェクトファンタズマ」では、企業同士の抗争が前面に現われることはない。それよりも一企業の計画をめぐっての、レイヴン同士の人間関係が大きなカギを握っている。



ORGANIZATIONS & PERSONS

ウェンズディ機関

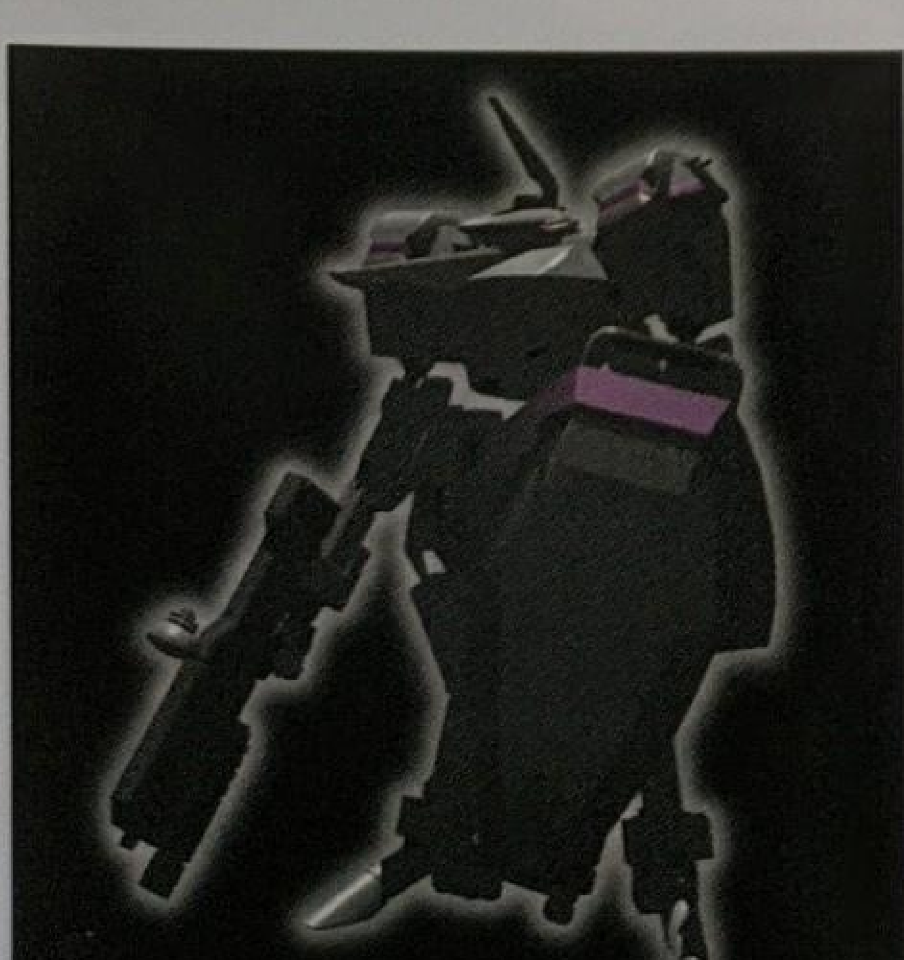
Wednesday Organization

アイザックシティから比較的遠くに存在する中規模の地下複合都市、アンバー・クラウンに本拠地を置く研究機関。アンバークラウンは100年計画の初期に開発が行われたため、今では建造物などの老朽化が進み、旧市街地とともに、数多くの閉鎖区ができ、スラム化が問題となっていた場所。ところが最近になり、ウェンズディ機関がその閉鎖区画内の幾つかに分散配置された。何の研究を行なっているのかは定かではないが、どこかの巨大複合企業体の出資によって運営されているらしい。だが、最近「ファンタズマ計画」という名の研究も行なわれているというが、その内容もまた一切不明となっている。しかし、この計画に関しては、さらにまた別の巨大複合企業体とも裏でつながっているという。

スティンガー

Stinger

ACヴィクセンに乗り、主人公たちの前に何度も現われる、謎のレイヴン。「面倒をきらう」というのが一貫したポリシー。彼もまた「ファンタズマ計画」を狙っているが、それは面倒なことがないような圧倒的な力を得るために、それを奪取しようともくろむもので、スミカとは対極の立場をとる。最初のうちはクールにふるまっていたものの、何度となく主人公やスミカたちに敗れていくうちに、理性を失ってしまったのか、最後には「ファンタズマ」と一体化するという暴挙に出てしまう。



●ファンタズマ計画とは？

What is Project Phantasma?

「ウェンズディ機関」によって推進されているらしい計画だが、その全容は不明。アンバークラウン内の閉鎖施設で何度か実験が行なわれているらしく、それを探るべく潜入したスミカは、何らかの強力な新兵器の開発計画であることをつかむものの、機関側にとらえられ、レイヴンズ・ネストに対して、みずからの救出を依頼することとなる。この兵器開発計画にどんな組織が関わっているのかも謎に包まれている。



レイヴンズ・ネスト

RAVENS' NEST

選りすぐりのレイヴンたちをかかえ、合法、非合法にかかわらず、報酬に応じて依頼を受け、レイヴンを派遣する傭兵組織。今回は最初の依頼以外、ミッションにはほとんど関わってこないが、アリーナの運営とショップ、ガレージの運営はしっかり行ない、レイヴンのサポートはしてくれている。

スミカ・ユーティライネン

「ウェンズディ機関」の全貌を暴こうと、ACコーラルスターで活動する女性レイヴン。主人公に協力を求め、アンバー・クラウンに入ってからのミッションの依頼は、ほとんどが彼女からのものであり、行動を共にすることも多い。

MISSIONS

ファンタズマをめぐる、レイヴン同士の対決。スミカの依頼を遂行していくことで、スティンガーとの対立がしだいに明確になっていく……。

FIRST MISSION

レイヴンに求められる力は破壊の力なのか……。

強行策敵 -Bricks-

依頼者不明 // 敵対組織物質集積所

制限時間内に敵を全滅すれば、それでOK。だが、それ以外にも物を壊すほどに報酬はアップするという。つまりは、破壊の限りを尽くして欲しいということを意味している。それが、この先の依頼に応えられるレイヴンかどうかを見極めるための試金石となるらしい。ということは、この先のアンバークラウンに向かった先で求められる力とは、破壊力なのだろうか？　敵機、物資、レイヴンは目の前にあるものすべてに武器を向けていく……。

救出 -Snatch Mission-

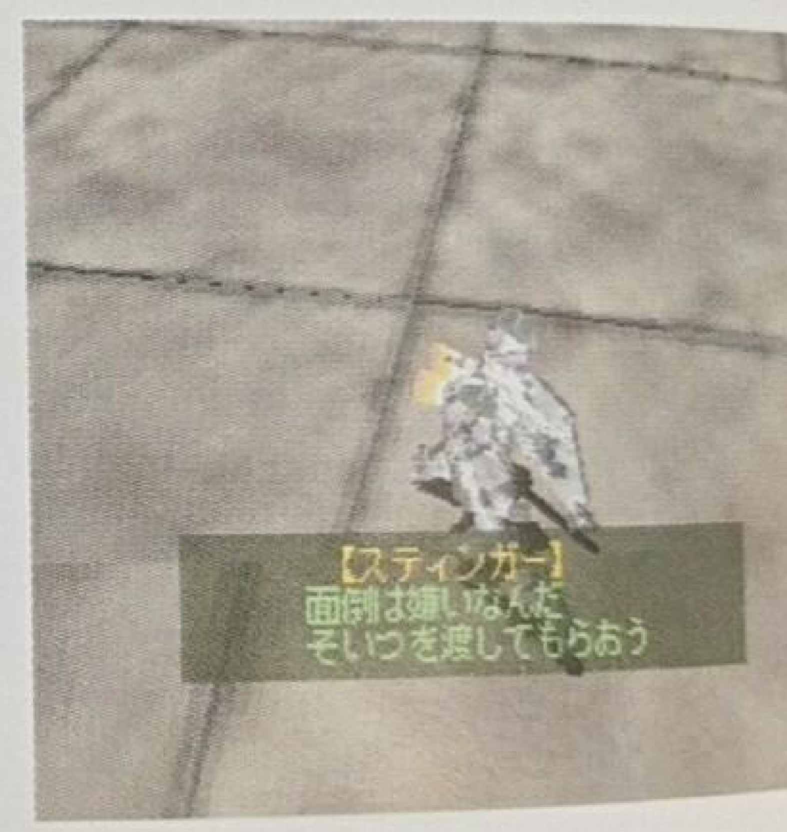
依頼者不明 // 環状回廊45度分岐点

敵対部隊からある人物を救出するという依頼。ターゲットは3台の輸送車の真ん中に乗っており、護衛部隊を全滅させ、前後2台の輸送車を破壊すればミッションはクリアとなる。だが、これはどうやらこちらを待ち伏せて、倒してしまおうという罠だったらしい。敵はどうしても、スミカとは会わせたくないようだ。この任務の後、初めてスティンガーが姿を現わし、残した1台の輸送車を破壊してしまう。

要人奪還阻止 -Sloughter House-

スミカ・ユーティライネン // 最下層の廃工場

「ウェンズディ機関」と「ファンタズマ計画」に関して重要情報を握る要人を捕獲したスミカたちは、敵対組織に奪還されぬよう、安全な場所に移送することを計画する。その護衛任務である。だが、相手に情報が漏れていたのか、早々に敵の襲撃を受けてしまう。ファイアフライとイーグルで構成された敵部隊を全滅させたとき、再びスティンガーが現われる。要人の引渡しを求めるスティンガーに対して、敢然とこれを拒否するスミカ。スティンガーの操るAC、ヴィクセンとの最初の戦いの幕が切って落とされる。



➡「俺は面倒が嫌いなんだ」ACシリーズの中でも名セリフとして知られるフレーズだ。

LAST MISSION

「すべてを消してやる」ヤツはそう言った。

最終決戦 -Nightmare-

ファンタズマ // 閉鎖施設「アビス」

最後の依頼は「ファンタズマ」を名乗るものから送られてくる。それは依頼などというものではなく、滅びへの招待状だった。ついにファンタズマと一体化し、その真の力を引き出して、絶大なる力を入れたあの男が、世界を自分の支配下におく前に、セレモニーとして、恨み重なるレイヴンを血祭りにあげようというのだ。ここでファンタズマの暴走を止めなければ、人類の未来は奪われてしまう。



RAVENS

アリーナでしのぎを削るランカーたち

アリーナに登場する50人のランカーACたち。中には同じポリシーでACを組み上げ、ひとつのチームとして参加しているパイロットが存在することも、大きな特徴だ。

AC
エクレール
NAME アンプルール



みずからを「皇帝」と称し、アリーナのトップに君臨するレイヴン。このアンプルールをはじめ、アリーナのベストテンに入るACのパイロットたちは全員強化人間であり、尋常ではないスピードで攻撃してくる。その速さは"雷撃"ともたとえられるほど恐れられている。

AC
シャドウメイカー
NAME ラディウス



チーム参加が多い今回のアリーナで、単独で6位という地位まで上がってきた実力派レイヴン。重量過多のACを見事に使いこなしているのは、やはりパイロットのラディウスが強化人間であるためだ。最強の銃と最強のブレードを装備し、どんな間合いでも強さを発揮する。

チーム
モールニヤ

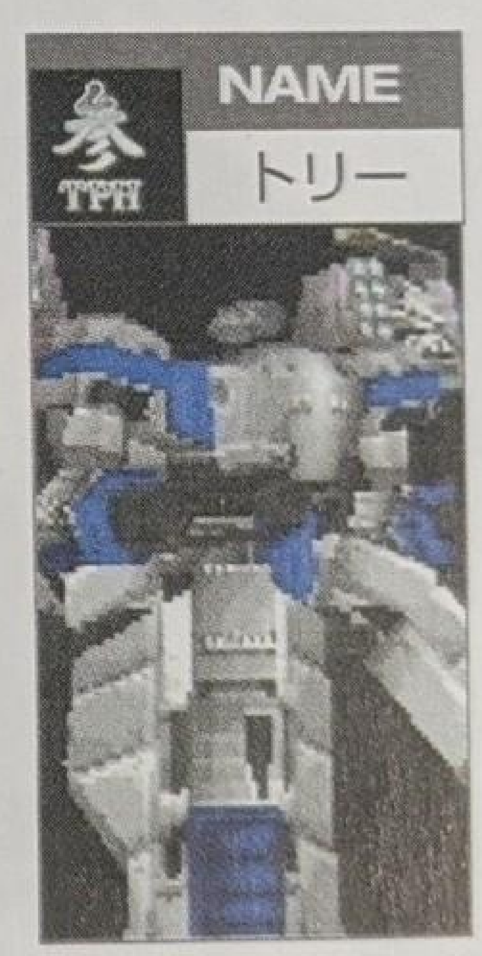
四脚ACチームの「モールニヤ」は総勢5人のレイヴンをアリーナに送り込んでいる。メンバー中最高の腕を持つ2位のノーリ、7位のアディーン、10位のドヴァーは強化人間である。また、このチームのもうひとつの特徴は、みな重量制限を無視したACを使っていることである。

AC
モールニヤ







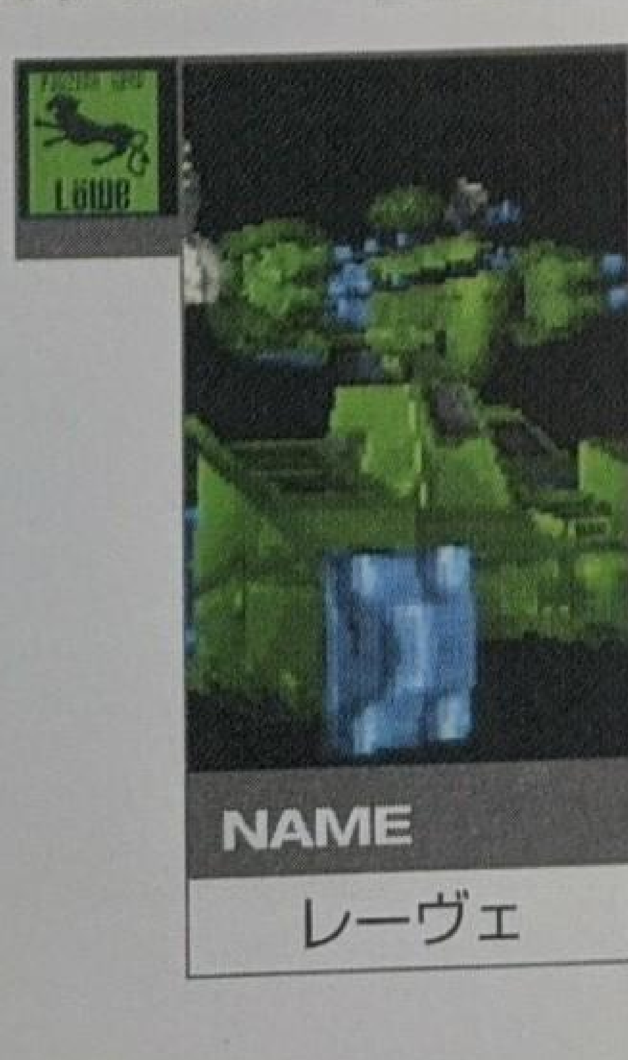


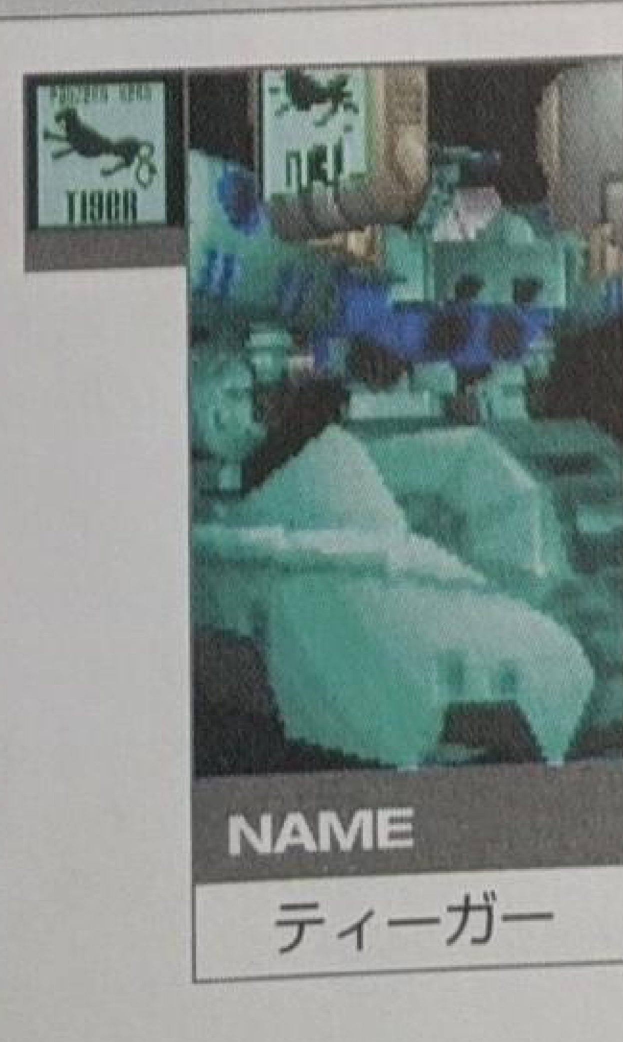


チーム
車両型AC戦技研究会

タンク型のメリットは何といっても、重装備による攻撃力と堅固な防御力である。ランキング入りしている4人のうち、2人は強化人間だ。V号と、メンバー中トップの5位であるレーヴェはバランスのいい機体構成だが、ティーガーは重量過多、パンターは腕部重量過多を起こしてまで火力を強化している。

AC
Pzkern.（パンツァーケルン）











DATA



アーマード・コア　マスターオブアリーナ
プレイステーション用ソフト
1999年2月4日発売
1,890円
（PS one Books版　2002年1月1日発売）

STORY......

家族を奪った赤と黒のAC。レイヴンに復讐するため、男はレイヴンになった。

「大破壊」による文明崩壊の後、およそ半世紀で地下に新たな繁栄を迎えた人類。しかし、そこでは国家の概念が失われ、自由競争原理が支配する社会であり、各企業同士が力をもって争う世界でもあった。そんな中、活躍したのがACという戦闘兵器を操る傭兵「レイヴン」であり、彼らと企業間の間を取り持つ傭兵組織はレイヴンズ・ネストと呼ばれた。そんな中、ひとつのありふれた悲劇があった。都市部でテロリストによる大規模な破壊工作が行なわれた際、多くの一般住民が巻き添えとなったのだ。混乱から逃れ、戻ってきたひとりの青年が見たもの……それは、はぐれてしまった家族の無残な「死」であった。

NEW SYSTEM

複数のアリーナが登場 オリジナルランカーが作成可能に

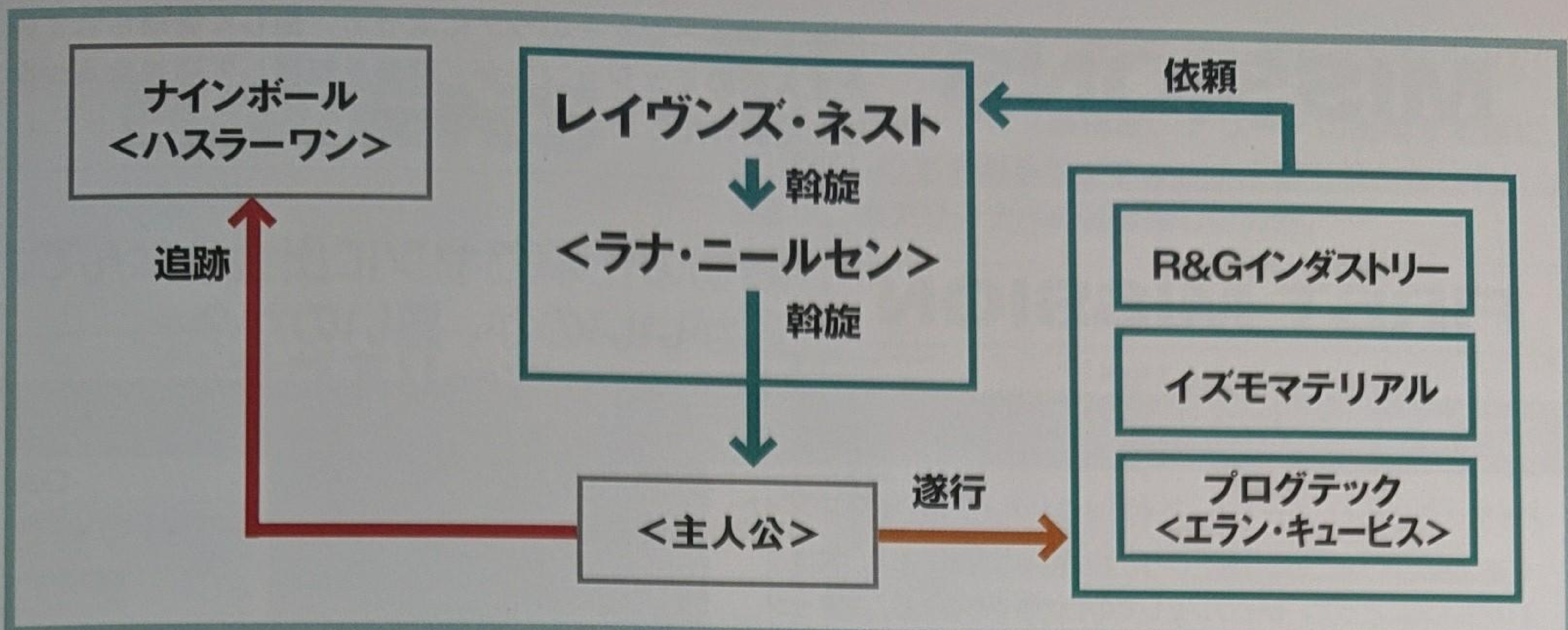
基本的なパーツ構成や、機体の組み上げに関しては、ACの頃からほとんど変化はない。ただし、サブタイトルの『マスターオブアリーナ』が示すように、前作で登場したアリーナがさらに重要な意味を持つようになった点が、大きな変化といえるだろう。ミッションの合間に、アリーナでの順位を上げることもシナリオを進めていくうえで、欠かせないファクターとして組み込まれている。さらにアリーナにはエクストラアリーナとランカーメイキングという2つの新要素が加わった。これによって、タンク限定や逆関節限定アリーナなど、独特のアリーナをシナリオとは関係なく楽しめるようになり、さらにはプレイヤーみずからがオリジナルのランカーを作成することもできるなど、アリーナ好きのACファンにはたまらない構成となっている。



⬅組み上げたACに、行動パターンの比率を組みこむことで、オリジナルランカーが誕生。



➡ゲストアリーナのパイロットの面々は今あらためて見ると、個性的な面々がそろっている。



※『マスターオブアリーナ』の物語では、主人公の「レイヴン」が臨むミッションのほとんどをマネージャーのラナが管理している。そこには、あまり企業間の権力争いという要素はなく、レイヴン同士、もしくはレイヴンと科学者といった人間同士の関係のほうが重要な意味を持つこととなる。

CORPORATIONS & ORGANIZATIONS

プログテック　PROGTECH

アイザックシティに本社をもつ工業系のメーカーで、シティ内では中規模以下のクラスに属する企業だったが、最近急激に成長し、頭角を現わしている。主な業務はAC関連のパーツの研究開発で、主人公の「レイヴン」のスポンサーとして、アリーナ登録の推薦を行なってくれた企業でもある。

R&Gインダストリー　R&G INDUSTRY

地下世界の覇権を争う2大企業のひとつであり、クローム社系列に属している工業メーカー。

レイヴンズ・ネスト　RAVENS' NEST

全レイヴンを統括する組織であるが、その実態は非常に不透明である。運営者の名や本部の位置も明らかにされておらず、確かなのはただ超大規模ネットワーク「ナーヴ」上に存在するということのみである。レイヴンとの連絡及びサポートも、すべてネットワーク上で行われている。

イズモマテリアル　IZUMO MATERIAL

ムラクモ社直系の子会社で、主として重金属を扱っているメーカー。宇宙開発事業にも力を注いでいる。

ラナ・ニールセン　Lana Nealsen

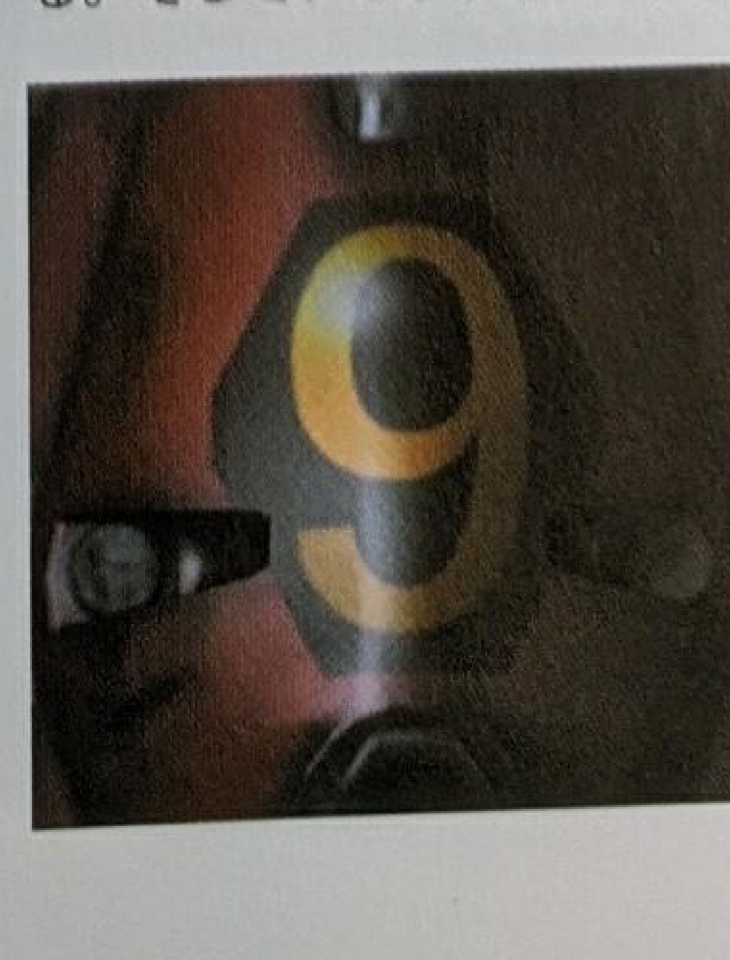
ナインボールを追う主人公が、ネットを通じて知り合った女性。といっても、実際に会ったことは一度もなく、本当に女性なのかどうかも定かではない。「強いレイヴンを育てること」を目的に、レイヴンのマネージメントに従事している。主人公がレイヴンを志したのも、彼女と出会ったことがきっかけである。主人公のマネージメントも務めている。

ハスラーワン　Hassler One

アリーナ設立の当初からランキングのトップに君臨する伝説のレイヴン。だが、実際に見たという者はいないという謎の存在。彼の乗るナインボールも、きわめて出撃記録が少なく、主人公の家族が殺された際に手がかりとなった目撃情報は極めて稀有な例といえる。ただその数少ない目撃例のどの戦いにおいても、その強さが陰ることは決してない戦いぶりで、長くトップランカーの座を占めているのも納得の実力者である。

エラン・キュービス　Elan Cubis

26歳、男性。プログテック社の研究開発主任であり、次々と画期的な技術を開発していることから、「天才」と称されているが、本人は典型的な研究者肌の世間知らずというタイプ。ただ、彼なくしては、プログテック社の今日の繁栄はなかったであろう。それだけに、彼の命を狙う者も多く、危ないところを助けてくれた主人公に恩を感じ、ナインボールの調査に協力する。そして、ついに彼は世界の真実を知ってしまう……。





MISSIONS

当初、マネージャーのラナによって、厳しく管理されていた主人公のミッションだが、警告を無視して勝手なミッションを受けたことから、ラナは連絡を絶つ……。

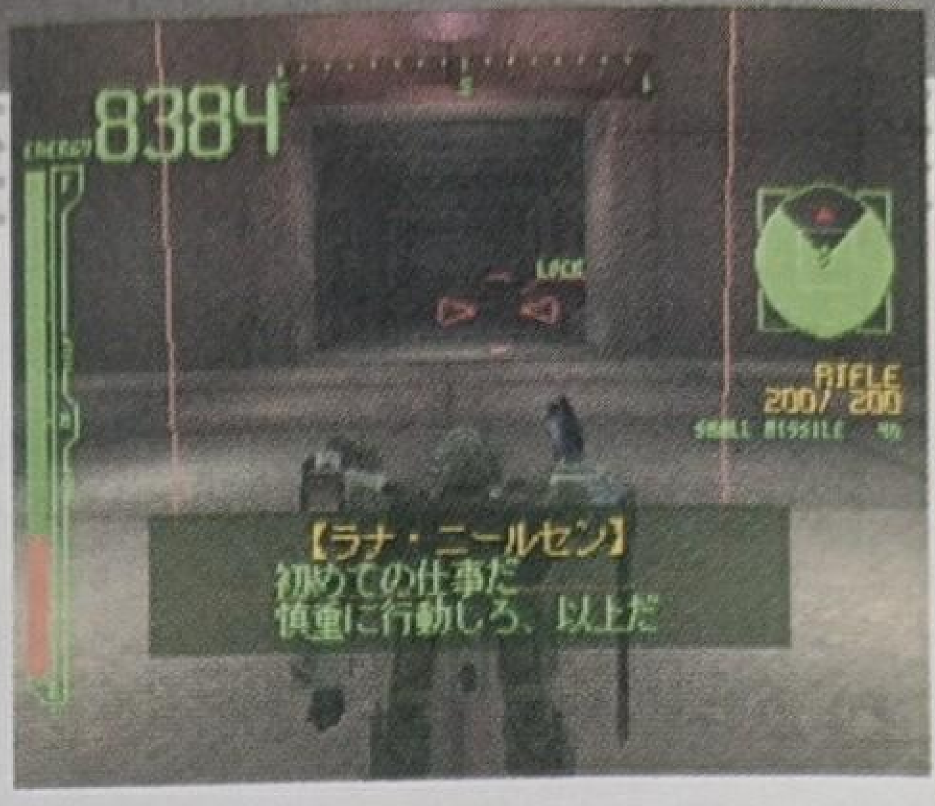
FIRST MISSION

最初の仕事でヤツに出会うなんて、運がいいのか、悪いのか？

逃亡者追撃

アイザックシティ　ガード // アイザックシティ　第7植物プラント

任務は逃走中の逃亡犯の捕獲という比較的簡単な仕事である。実はこれが主人公にとって、レイヴンとしての初仕事であるため、マネージャーのラナが気を遣ったのかもしれない。が、無事に任務を成し遂げたと思ったその瞬間、主人公の前に1体のACが現われ、一瞬にして捕獲寸前の犯人を抹殺してしまう。そのACこそが、主人公が追うトップレイヴン、ハスラーワンが乗るナインボールであった……。



⬅初仕事だけに、マネージャーのラナも慎重にと、最初に声をかけてくる。

研究施設救援

プログテック社 // プログテック社　海上研究施設

プログテック社の研究施設が謎のMTに襲撃された。この緊急事態を重く見たプログテック社は、アリーナの出場権も停止させて、直接主人公にその救援ミッションを打診してくる。アリーナへの出場が停止となれば、どうしようもないと、ミッションを受けた主人公。だが、たとえスポンサーとはいえ、マネージャーを通さぬ仕事を受けたことで、ラナから強い警告を発せられる。



⬅レイヴンのハイドランカーを救出した後、マーマンが襲来し、戦闘となる。

侵攻部隊排除

プログテック社 // プログテック社　本社ビル

エランの移送されたビルが、正体不明の敵によって襲撃を受け、防衛システムが次々に破壊されてしまった。すでにトップランクに入る実力者である主人公のようなレイヴンでなければ、対処はできないということで、ミッションが下される。だが、本社ビルの前に着いた主人公に、エランから通信が入る。敵が事件を起こした目的は自分ではなく、主人公にある、と……。



⬅仇と狙うナインボール側も、主人公をターゲットにしてきたのだろうか。

LAST MISSION

もう答えは出ている……
あとは確認あるのみだ。

工場侵入

依頼者不明 // 工場施設

依頼者は不明だが、発信者には懐かしい名前があった。主人公の独断での行動に怒り、マネージャーを降りて離れていった、ラナ・ニールセンだ。ここまでのミッションを達成する中で、エランが見つけてきてくれた様々な情報。それらを総合すると、おぼろげながら見えてきたひとつの答え。それを確実なものにするために、おそらくナインボールが待っているであろう工場へと、主人公は向かっていく……。



⬅施設内を進むと聞こえてくる謎の声。今、レイヴンズ・ネスト、ナインボール、ラナの存在が一本の線で結ばれていく……。

RAVENS

登場するランカーは、サブも合わせれば総勢49体！

MOAのアリーナは2部構成。アリーナに出場する前に、35体がしのぎを削るサブアリーナを勝ち抜かなければならない。本アリーナへの道は険しいのだ。

サブアリーナ

AC クンプレアーノス

NAME ニーニャ



両腕武器のデュアルキャノンと両肩のミサイルの火力はすさまじい。火力だけとれば、ナインボールですら撃破できるほど だ（当たれば、の話だが）。これだけの火力をもちながら、武器一体型の特殊腕パーツ使用のため、軽量化も実現、機動力もある。伊達にサブアリーナのトップをはっていない。

AC ヘラキュール

NAME ブギー



機体の太さでは、誰にも負けないフォルムが特徴的な重量級AC。背中の大型ミサイルもこれまた太く、この直撃は致命傷となりかねない。パイロットのブギー自身も、格闘技大会でたびたび上位に顔を出すという猛者である。この機体にはそんなパイロットのポリシーが反映されているのかもしれない。

AC マネーセイバー

NAME アイデアル



ACの機体を黄金にカラーリングし、エンブレムは「打ち出の小槌」と、成金趣味を丸出しにしたレイヴン。機体名もマネーセイバーで、パイロットの金儲けへの執着がよくわかる。だが、両腕武器のデュアルキャノンは強力。なめてかかると、その一撃で、一気に耐久力を奪われてしまうのだ。

アリーナ

AC ナインボール

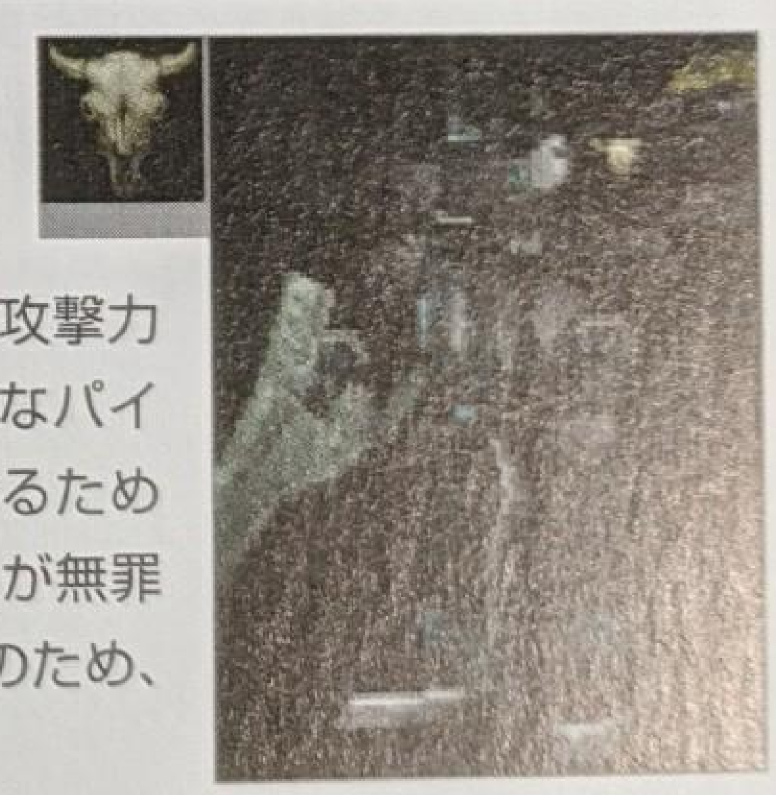
NAME ハスラーワン



長く本アリーナのランキングトップに君臨している伝説的存在。とはいえ、機体構成は決して高価なパーツを使っているわけではなく、むしろその逆。唯一、肩のグレネードランチャーだけは強力。パイロットのハスラーワンは誰も見たことがないが、強化人間との噂もあり、空中戦を得意とする。

AC P27

NAME No.03627



右腕に「WG-1-KARASAWA」、左腕に「LS-99-MOONLIGHT」という2大強力武器を装備し、桁外れの攻撃力を誇るランキング№4。奇妙なパイロット名は、彼が死刑囚であるためで、アリーナを制覇することが無罪放免の条件となっている。そのため、戦い方には容赦がない。

AC バットムーン

NAME スピンキッド



空中戦を得意とし、軽量機体で飛び跳ねながら縦横無尽の攻撃を展開する。ただし、射撃兵器はライフルのみ。パイロットのスピンキッドは、ひとたびACを降りてトリックヨーヨーの世界に行けば、最強のチャンピオンという異色のレイヴン。エンブレムの絵柄もヨーヨーをかたどったものである。

PARTS LIST

『AC1』から『ACMOA』までの作品は、後のシリーズに比べれば登場するパーツの数も、パーツが持つパラメータの種類も少ない。だがそれゆえに、そのひとつひとつが持つ重要性は大きいといえる。どのパラメータもおろそかにすることなく、的確なパーツ選択を行ないたい。

リストの見方

カテゴリ
主に武器のカテゴリを表す。

パーツメーカー
パーツの製造メーカーのエンブレムを表示。

価格
パーツの価格。

タイトルアイコン
このパーツが登場したタイトルを示すアイコン。

パーツ解説
パーツの特色や有効な使い方を解説。

CATEGORY
HD-01-SRVT
26500 C



重量S
EN防御 E
消費EN A
実弾防御C
AP D
COM HIGH / MAP AREA / N-COUNTER / BIO SENSOR
AC1 / ACPP / ACMoA / RADER
レーダー距離

初期装備の頭部パーツ。レーダー機能はないが、重量と消費ENに優れるため扱いやすい。

パーツ名称
パーツの正式名称を表す。

レーダーチャート
特に重要なパラメータをSからEの6段階で評価。

機能アイコン
パーツに備わった機能を表すアイコン。

パラメータ
パーツのパラメータをSからEの6段階で評価。

各パラメータ、アイコンの意味

パラメータ

全パーツ共通パラメータ
- **重量**：パーツの重さ。
- **消費EN**：パーツのエネルギー消費量。

外部パーツ共通パラメータ
- **AP**：パーツの耐久力。
- **実弾防御**：実弾系兵器に対する防御力。
- **EN防御**：エネルギー系兵器に対する防御力。

武器パーツ共通パラメータ
- **攻撃力**：弾丸1発あたりの攻撃力。
- **装弾数**：武器の使用可能回数。
- **射程距離**：武器の弾丸が届く距離。
- **発射間隔**：弾丸の発射後、次の弾丸を発射するまでにかかる時間。
- **弾単価**：弾丸1発あたりの価格。エネルギー系武器には存在しない。
- **最大ロック数**：一度にロックオンできる敵の数。
- **発射時消費EN**：エネルギー系武器発射に伴うエネルギー消費量。

コア固有パラメータ
- **腕部最大積載量**：装備可能な腕部パーツと武器の重量の合計。
- **迎撃性能**：敵ミサイルを迎撃できる確率。
- **迎撃範囲**：敵ミサイルを迎撃できる範囲。
- **オプションスロット数**：装備可能なオプションスロット数の合計。

脚部パーツ固有パラメータ
- **脚部最大積載量**：装備可能なパーツ重量の合計。
- **移動性能**：ブーストを使わずに移動する場合の速度。
- **安定性**：被弾したときの衝撃に対する安定性。
- **旋回速度**：機体を旋回させる速度。
- **待機時消費EN**：静止状態でのエネルギー消費量。

ブースタ固有パラメータ
- **ブースト出力**：ブースタの出力。高いほど高速で移動できる。
- **ブースト時消費EN**：ブースタ使用時に消費されるエネルギーの量。
- **使用効率**：ブースタ出力とブースト時消費ENの比率。

FCS固有パラメータ
- **最大ロック数**：一度にロックオンできる敵の最大数。
- **ロックタイム**：ミサイルのロックオンにかかる時間。

ジェネレータ固有パラメータ
- **EN出力**：ジェネレータが一定時間で生み出すエネルギーの量。
- **コンデンサ容量**：ジェネレータに蓄えられるエネルギーの最大量。
- **緊急容量**：エネルギーゲージのレッドゾーンの長さ。

レーダー固有パラメータ
- **レーダー距離**：レーダーの有効距離。

その他のパラメータ
- **総弾数増加率**：武装の装弾数が増える割合。弾倉のみに存在。
- **効果**：敵のレーダーに映らなくなる効果。ステルスのみに存在。

オプショナルパーツ固有パラメータ
- **必要スロット数**：装備するのに必要な空きオプションスロット数。

アイコン

- COM LOW：COMタイプ・旧式　必要最低限の情報のみ提供。
- COM MID：COMタイプ・標準　周囲の状況についての情報を提供。
- COM HIGH：COMタイプ・高性能　周囲の状況について、詳細な情報を提供。
- MAP NONE：マップ機能なし　自分の周囲のみ表示可能。
- MAP AREA：エリア表示機能　通過した場所を記憶して表示可能。
- MAP A&P：エリア&地名表示機能　目標物の位置なども表示。
- N-COUNTER：ノイズカウンター　ロックオン妨害電波の影響を受けない。
- BIO SENSOR：生体反応センサー　生体兵器をロックオン可能。
- RADAR：頭部内蔵型レーダー
- STANDARD：レーダー表示タイプ・標準
- CIRCLE：レーダー表示タイプ・円形
- OCTAGON：レーダー表示タイプ・八角形
- MISSILE：ミサイル表示機能搭載　レーダーに敵ミサイルを表示。
- SIGHT ST：サイトタイプ・標準
- SIGHT SP：サイトタイプ・特殊
- SIGHT ND：サイトタイプ・遠距離
- SIGHT WS：サイトタイプ・広角
- SIGHT LV：サイトタイプ・縦長
- SIGHT SW：サイトタイプ・横長
- NO LOCK：ロックオン不可
- SOLID：実弾系兵装
- ENERGY：エネルギー系兵装

HEAD

頭部パーツを選ぶ際のポイントは、主に内蔵レーダーの有無と、マップ機能の2点である。戦闘スタイルや、臨むミッションに適したものを装備したい。

HD-01-SRVT
26500 C



重量 S / EN防御 E / 消費EN A / 実弾防御 C / AP D

COM HIGH / MAP AREA / BIO SENSOR

AC1 / ACPP / ACMoA

レーダー距離

防御面が弱く、レーダー機能もない。しかし、重量と消費ENに優れるため、軽量級機体には適する。

HD-2002
29000 C



重量 S / EN防御 E / 消費EN B / 実弾防御 D / AP D

COM MID / MAP AREA

AC1 / ACPP / ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 E

レーダー機能を搭載。防御力は低いものの、そのほかの性能のわりに安価な点が魅力。

HD-X1487
19000 C



重量 A / EN防御 C / 消費EN A / 実弾防御 C / AP S

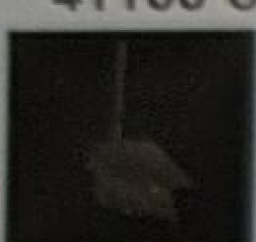
COM LOW / MAP NONE / N-COUNTER / BIO SENSOR

AC1 / ACPP / ACMoA

レーダー距離

APが高く、重量も軽いが、レーダー機能もマッピング機能もない。1対1の戦闘では活躍する。

HD-REDEYE
41100 C



重量 S / EN防御 E / 消費EN C / 実弾防御 C / AP C

COM HIGH / MAP A&P

AC1 / ACPP / ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 E

レーダー機能を持ち、マッピング機能も充実している。あらゆるミッションに対応可能だ。

HD-D-9066
43200 C



重量 S / EN防御 B / 消費EN D / 実弾防御 B / AP B

COM MID / MAP AREA / BIO SENSOR

AC1 / ACPP / ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 E

同じ価格帯のHD-REDEYEに比べ、防御力が優れている。ただし、こちらには地名表示機能がない。

HD-GRY-NX
14700 C



重量 B / EN防御 E / 消費EN S / 実弾防御 A / AP S

COM LOW / MAP NONE

AC1 / ACPP / ACMoA

レーダー距離 —

初期装備ながら、トップクラスのAPと高い実弾防御を誇る。ただし付加機能はまったくない。

HD-06-RADAR
51800 C



重量 S / EN防御 C / 消費EN E / 実弾防御 E / AP E

COM MID / MAP A&P / N-COUNTER

AC1 / ACPP / ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 A

レーダー範囲が広く、マッピング機能も充実。しかし、APと実弾防御の低さが欠点である。

HD-ONE
68100 C



重量 S / EN防御 E / 消費EN S / 実弾防御 D / AP D

COM HIGH / MAP AREA / N-COUNTER / BIO SENSOR

AC1 / ACPP / ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 A

すべての付加機能を持ち、コンピューターも高性能。防御力はやや低いが、長所の方が多い。

HD-08-DISH
33200 C



重量 S / EN防御 D / 消費EN D / 実弾防御 S / AP B

COM MID / MAP A&P

AC1 / ACPP / ACMoA

レーダー距離 —

防御力は平均以上で、マッピング機能もある。肩装備のレーダーと併用すれば役に立つ。

HD-ZERO
22500 C



重量 A / EN防御 E / 消費EN B / 実弾防御 S / AP A

COM LOW / MAP NONE

AC1 / ACPP / ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 E

実弾防御はトップクラス。しかし、マッピング機能がないため、活躍する場面は限られる。

HD-G780
82500 C



重量 E / EN防御 S / 消費EN D / 実弾防御 C / AP B

COM LOW / MAP A&P / N-COUNTER / BIO SENSOR

ACPP / ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 B

EN防御が非常に高く、すべての付加機能を完備している。重量の重さが唯一の欠点である。

HD-12-RADAR
72600 C



重量 A / EN防御 D / 消費EN B / 実弾防御 E / AP C

COM MID / MAP A&P / N-COUNTER / BIO SENSOR

ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 S

HD-06-RADARの強化型。レーダー範囲はより広くなったが、実弾防御もさらに低くなった。

HD-HELM
63200 C



重量 S / EN防御 C / 消費EN E / 実弾防御 B / AP C

COM HIGH / MAP A&P

ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 B

レーダー機能、マッピング機能、防御力のすべてが高水準。消費ENが多い欠点は小さなものだ。

HD-H10
81000 C



重量 C / EN防御 B / 消費EN A / 実弾防御 S / AP S

COM LOW / MAP AREA

ACMoA

レーダー距離 —

HD-GRY-NX同様、付加機能を捨てて防御力を高めたパーツ。使うなら肩装備レーダーは必須。

HD-4004
44100 C



重量 S / EN防御 E / 消費EN C / 実弾防御 C / AP D

COM HIGH / MAP AREA / N-COUNTER

ACMoA / RADAR / STANDARD

レーダー距離 E

HD-REDEYEと似たタイプの、安定した性能を持つ。外見の好みで使い分けてもいいだろう。



CORE

コアは防御力や迎撃性能など、防御面の性能を左右するパーツである。また、オプショナルパーツの装備に必要なスロット数にも注目しておくべきだ。

XCA-00

CATEGORY

61500 C



腕部最大積載量 D ／ 重量 C ／ EN防御 E ／ 消費EN B ／ 実弾防御 D ／ AP A

AC1 ACPP ACMoA

迎撃性能 A ／ 迎撃範囲 B
オプションスロット数 C

標準的性能の初期パーツ。オプションスロット数の少なさが欠点。軽量二脚、四脚機体向き。

XCL-01

CATEGORY

88000 C



腕部最大積載量 E ／ 重量 A ／ EN防御 S ／ 消費EN E ／ 実弾防御 E ／ AP C

AC1 ACPP ACMoA

迎撃性能 A ／ 迎撃範囲 S
オプションスロット数 A

オプションスロット数が多く、迎撃性能に優れた軽量コア。軽量二脚型機体に適している。

XCH-01

CATEGORY

72000 C



腕部最大積載量 S ／ 重量 E ／ EN防御 C ／ 消費EN S ／ 実弾防御 S ／ AP S

AC1 ACPP ACMoA

迎撃性能 A ／ 迎撃範囲 D
オプションスロット数 B

最高のAPを誇る重量級コア。腕部最大積載量が高く、重量級の腕部や重い武器も装備できる。

XXA-S0

CATEGORY

122000 C



腕部最大積載量 C ／ 重量 S ／ EN防御 B ／ 消費EN D ／ 実弾防御 A ／ AP E

ACPP ACMoA

迎撃性能 S ／ 迎撃範囲 A
オプションスロット数 A

オプションスロット数が多く、実弾・EN防御ともに平均以上。ただし、APは最低である。

XXL-D0

CATEGORY

115000 C



腕部最大積載量 A ／ 重量 A ／ EN防御 S ／ 消費EN C ／ 実弾防御 S ／ AP S

ACMoA

迎撃性能 E ／ 迎撃範囲 E
オプションスロット数 E

防御力は申し分なし。しかし、オプションスロット数が少なく、やや使いづらいパーツだ。



ARMS

腕部パーツは、コアや脚部パーツほどではないにせよ、機体の防御力に関わってくる。ほかのパーツの欠点を補うか、長所を伸ばすかの調整は慎重に。

AN-201

CATEGORY

15300 C



重量 S ／ EN防御 D ／ 消費EN A ／ 実弾防御 E ／ AP E

AC1 ACPP ACMoA

初期装備の腕パーツ。軽量だがAPと防御力が低い。あえてこれを使い続ける理由はないだろう。

AN-D-7001

CATEGORY

23000 C



重量 B ／ EN防御 A ／ 消費EN E ／ 実弾防御 E ／ AP D

AC1 ACPP ACMoA

価格が安く、EN防御に優れる。しかし、消費ENの多さや実弾防御の低さなどの欠点も目立つ。

ANKS-1A46J

CATEGORY

42100 C



重量 E ／ EN防御 S ／ 消費EN E ／ 実弾防御 S ／ AP S

AC1 ACPP ACMoA

非常に重いが、防御面は完璧。肩が張り出した形のため、一部の肩装備が装備できなくなる。

AN-25

CATEGORY

28400 C



重量 S ／ EN防御 E ／ 消費EN S ／ 実弾防御 E ／ AP B

AC1 ACPP ACMoA

軽さと高いAPを両立しているが、防御力は最低レベル。機体重量を削減するのには適している。

AN-101

CATEGORY

19000 C



重量 A ／ EN防御 C ／ 消費EN B ／ 実弾防御 B ／ AP E

AC1 ACPP ACMoA

AN-201の姉妹品。防御力は一回り高くなっているものの、いまひとつ物足りない性能である。

AN-K1

CATEGORY

49000 C



重量 S ／ EN防御 B ／ 消費EN A ／ 実弾防御 E ／ AP C

AC1 ACPP ACMoA

軽量ながらAPとEN防御は高い部類に入る。軽量級の機体にはぜひ装備したいパーツである。

AN-3001

CATEGORY

39500 C



重量 C ／ EN防御 D ／ 消費EN D ／ 実弾防御 B ／ AP S

AC1 ACPP ACMoA

トップクラスのAPを持ち、実弾防御も高い。重量級腕パーツとしては比較的軽いのも魅力だ。

AN-863-B

CATEGORY

34000 C



重量 D ／ EN防御 B ／ 消費EN E ／ 実弾防御 B ／ AP A

AC1 ACPP ACMoA

ANKS-1A46Jの性能を一回り小さくしたパーツ。少し軽くなっているので、扱いやすさは上だ。

AN-891-S

CATEGORY

54200 C



重量 D ／ EN防御 S ／ 消費EN D ／ 実弾防御 B ／ AP S

ACMoA

AN-863-BのEN防御強化バージョン。少し重くなったが、APも上がり、総合的バランスは良好。





WEAPON ARMS



武器腕には高い攻撃力を持つものが多いが、すべて実弾防御、EN防御ともに0である。そのリスクを計算に入れ、攻守のバランスを失わない機体構成をしたい。

AW-MG25/2
CATEGORY: MACHINE GUN



54500 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
E	C	S	S	E	E

SIGHT SP / SOLID / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	S	最大ロック数	D
発射間隔	S		

1発の攻撃力は低いが、4発同時発射で発射間隔も短いため、大きなダメージが期待できる。

AW-GT2000
CATEGORY: GATLING GUN



48600 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
E	D	A	S	E	B

SIGHT SP / SOLID / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	S	最大ロック数	D
発射間隔	S		

AW-MG25/2に比べ、1発の攻撃力は約2倍だが、2発同時発射なので総合的にはほぼ互角の性能。

AW-RF105
CATEGORY: CANNON



77600 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
D	D	D	S	C	A

SIGHT SP / SOLID / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	B	最大ロック数	D
発射間隔	B		

グレネードランチャー並みの攻撃力を持つ。しかし弾速が遅いため、命中させるのは難しい。

AW-30/3
CATEGORY: DUAL MISSILE



56400 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
E	S	E	C	D	E

SIGHT ST / SOLID / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	A	最大ロック数	B
発射間隔	A		

最大6発のミサイルを同時発射する。使用する場合は肩装備と併用し、弾切れを避けたい。

AW-RF120
CATEGORY: CANNON



67200 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
D	E	E	S	B	S

SIGHT ND / SOLID / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	C	最大ロック数	D
発射間隔	B		

AW-RF105よりもさらに高い攻撃力を持つ。弾速が遅いので、至近距離から撃つのが有効だ。

AW-S60/2
CATEGORY: DUAL MISSILE



66600 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
E	A	D	C	D	E

SIGHT ST / SOLID / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	A	最大ロック数	C
発射間隔	A		

AW-30/3の装弾数強化版。最大発射数は4発に減ったが、より長期戦向きになったといえる。

AW-XC5500
CATEGORY: LASER CANNON



83600 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
B	E	S	E	D	D

SIGHT ND / ENERGY / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	B	最大ロック数	D
発射間隔	B		

長射程のレーザーキャノン。発射時の消費ENが多いので、ブースト中に使用するのは難しい。

AW-XC65
CATEGORY: PLASMA CANNON



98500 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
E	E	E	E	B	E

SIGHT ND / ENERGY / AC1 ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	—	最大ロック数	D
発射間隔	A		

AW-XC5500の約2倍の威力を持ち、着弾後に爆発を起こす。発射時の消費ENが非常に多く、3連射が限度。

AW-DC/2
CATEGORY: DUAL CANNON



188500 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
S	E	E	A	S	D

SIGHT SP / SOLID / ACPP ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	E	最大ロック数	D
発射間隔	E		

最高の攻撃力と射程距離を持つ。発射間隔が非常に長く、避けられると大きな隙ができてしまう。

AW-R/4
CATEGORY: CANNON



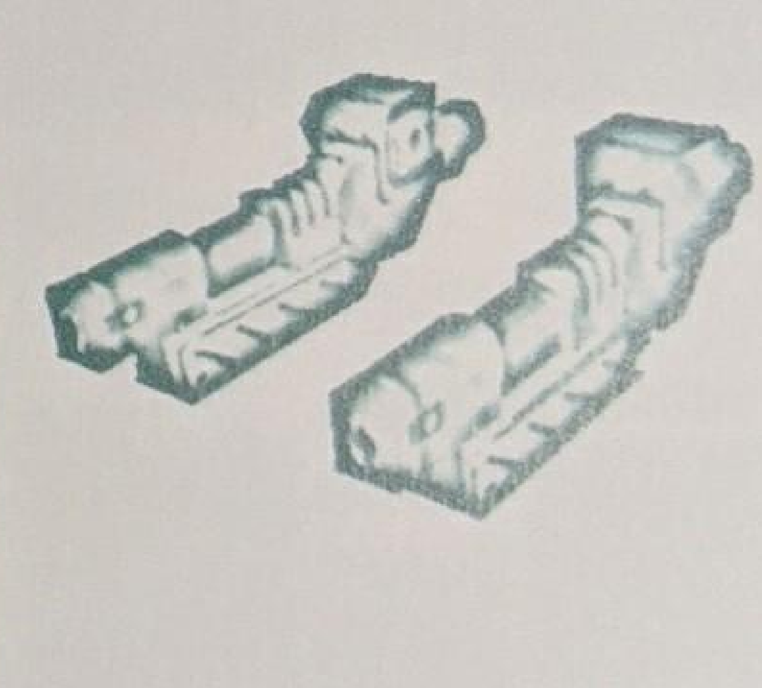
126300 C

射程距離	重量	弾数	消費EN	攻撃力	AP
E	E	C	A	D	S

SIGHT ST / SOLID / ACMoA

実弾防御	E	EG防御	E
弾単価	A	最大ロック数	D
発射間隔	B		

攻撃面は平凡。しかし、APが非常に高いので、武器腕の欠点である防御面をある程度補える。



ARMORED CORE ONLINE WORKS 「ARMORED CORE OFFICIAL SITE」

http://www.armoredcore.net/top/

『アーマード・コア』シリーズすべての商品情報をカバーしている公式サイトは、作品に関する情報提供サービスが日々成長、増殖している。主に、これまでに発売された全タイトルの作品記録や、壁紙ダウンロードと、名場面集などが楽しめる。 中でも興味深いのは、今回の『ACLR』発売を記念して収録された「高橋良輔×鍋島俊文」対談のほか、『アーマード・コア』開発スタッフのインタビュー動画やプロモーション映像集、さらに精緻なレンダリングを施された壁紙やカレンダーである。特にPS2以後はタイトルごとの公式サイトすべてが丸ごと保存されており、作品のロゴをクリックすれば発売当時につくられた関連商品やダウンロードサービスも知ることができる、価値あるアーカイブとなっている。

Column

LEGS

脚部こそ、機体全体の方向性を決める最重要パーツといっても過言ではないだろう。

LN-1001

CATEGORY: HUMANOID LEGS

61000 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	D	AP	B

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	E
旋回速度	C	待機時消費EN	S

LN-1001Bの廉価版。全体的に一ランク下の性能なので、わざわざ使う理由は見当たらない。

LN-SSVT

CATEGORY: HUMANOID LEGS

44000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	B
実弾防御	E	AP	C

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	S	安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	S

移動性能は優れているが、積載量や安定性などの弱点も多い。使いこなすのは難しいだろう。

LN-3001

CATEGORY: HUMANOID LEGS

52200 C



脚部最大積載量	A	重量	C
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	S	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	E	安定性	C
旋回速度	D	待機時消費EN	S

高い防御力を持つ重量級。積載量の多さを活かし、移動性能の低さを補える装備を選びたい。

LN-1001-PX-0

CATEGORY: HUMANOID LEGS

25000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	D	AP	C

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	S

初期装備の脚部パーツで、防御力は平均以下。軽量で消費ENが少ない以外に見るべき点はない。

LN-501

CATEGORY: HUMANOID LEGS

71800 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	E	AP	C

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	S	安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	A

二脚では最高の移動性能を誇る。使用するなら、防御面の弱さを機動性で補う戦術が必要になる。

LN-SSVR

CATEGORY: HUMANOID LEGS

32400 C



脚部最大積載量	C	重量	B
EN防御	C	消費EN	B
実弾防御	S	AP	A

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	E	安定性	C
旋回速度	C	待機時消費EN	A

中量級と重量級の中間の性能を持つ。実弾防御の高さに加え、比較的安価なことも特長だ。

LN-1001B

CATEGORY: HUMANOID LEGS

45200 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	C	AP	A

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	D
旋回速度	C	待機時消費EN	S

積載量は物足りないが、それ以外は安定した性能を有する。中量二脚としては優秀な部類である。

LN-3001C

CATEGORY: HUMANOID LEGS

64100 C



脚部最大積載量	S	重量	D
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	S	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	E	安定性	B
旋回速度	D	待機時消費EN	A

LN-3001の防御力をさらに強化したパーツ。機動性は劣悪だが、重装備の機体を構成できる。

LN-S3

CATEGORY: HUMANOID LEGS

75000 C



脚部最大積載量	C	重量	A
EN防御	S	消費EN	B
実弾防御	A	AP	A

ACMoA

移動性能	E	安定性	D
旋回速度	D	待機時消費EN	A

中量級の重さに重量級のAPと防御力を備えたパーツ。ただし、移動性能は最低レベルである。

LN-502

CATEGORY: HUMANOID LEGS

35800 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	D	AP	B

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	C
旋回速度	B	待機時消費EN	A

LN-501に追加装甲を施したもの。弱点の防御面、長所の移動性能ともに平均レベルになっている。

LN-D-8000R

CATEGORY: HUMANOID LEGS

49000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	A	消費EN	B
実弾防御	D	AP	A

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	E
旋回速度	C	待機時消費EN	B

中量級二脚としては積載量が多い。EN防御が高く、その他の性能も安定した傑作パーツだ。

LN-2KZ-SP

CATEGORY: HUMANOID LEGS

118000 C



脚部最大積載量	D	重量	S
EN防御	S	消費EN	D
実弾防御	B	AP	E

ACPP ACMoA

移動性能	A	安定性	B
旋回速度	B	待機時消費EN	S

軽量級の移動性能を保ちつつ、中量級並みの積載量を実現した。極端に低いAPだけが弱点。

LNKS-1B46J

CATEGORY: HUMANOID LEGS

48000 C



脚部最大積載量	B	重量	C
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	S	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	E	安定性	A
旋回速度	C	待機時消費EN	A

LN-SSVRよりも一段上の性能を持つ。積載量も多いため、こちらの方が使いやすいパーツだ。

LB-4400

CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

17300 C



脚部最大積載量	E	重量	B
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	C	AP	A

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	C
旋回速度	A	待機時消費EN	S

中量級の逆関節脚。旋回速度に優れ、軽快な機動性を持つ。積載量の少なさが難点である。

LB-4401

CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

31800 C



脚部最大積載量	D	重量	C
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	B	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	C
旋回速度	A	待機時消費EN	S

逆関節の特色である旋回速度に加え、高いAPと積載量が魅力。さまざまな場面で活躍できる。

LB-4303

CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

24000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	B	AP	A

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	C
旋回速度	S	待機時消費EN	S

安定性と旋回速度は平均以上だが、強いて使うほどの利点ではない。あまり出番はないだろう。

LB-1000-P

CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

20500 C



脚部最大積載量	E	重量	A
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	C	AP	A

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	C
旋回速度	S	待機時消費EN	S

旋回速度は全脚部中最速。しかし、積載量がかなり少ないため、武装の選択肢は制限される。

LBKS-2B45A

CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

27000 C



脚部最大積載量	E	重量	B
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	C	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	B	安定性	D
旋回速度	S	待機時消費EN	S

逆関節の中では最も移動性能が高い。軽量型二脚に旋回速度を加えたような性能といえる。

LB-H230

CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

56000 C



脚部最大積載量	C	重量	D
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	A	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

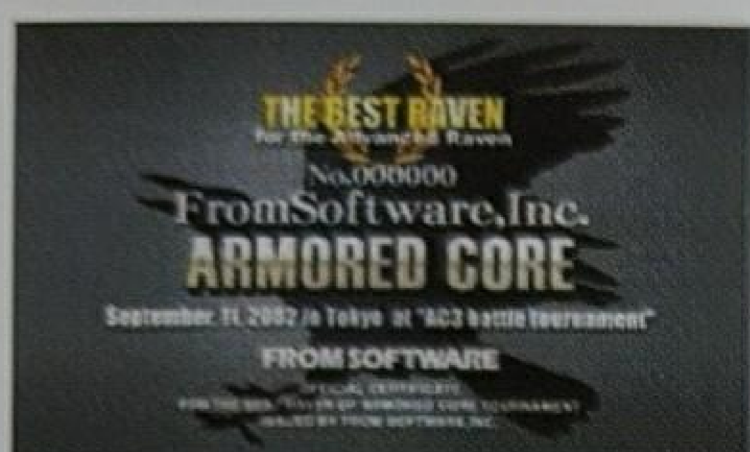
移動性能	C	安定性	B
旋回速度	A	待機時消費EN	S

重量級二脚に匹敵するAPと積載量を持つ。そのうえ移動性能と旋回速度に優れた優良パーツだ。

ARMORED CORE AMATURE ARENA

『AC戦技大会を積極的サポート』

『アーマード・コア』シリーズではユーザーのための戦技大会サポートが実施されている。これは一般のプレイヤーが自主的に開催した対戦大会をフロム・ソフトウェアが応援していこうということで、大会の優勝者と準優勝者への公式認定証やメダル、プレートの授与が行なわれる。開催規定を満たせば誰でも対戦会を開け、その戦技のほどを証明することができるという、まさに栄誉のためのバトルアリーナ。対象タイトルによって２種類の認定証とメダル、プレートが用意され、ゲーム２種競技を同時に開催して二冠王を狙うことも可能だ。



Column



CHAPTER 1 PARTS LIST
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4
CHAPTER 5

CATEGORY FOUR LEGS — LF-205-SF

42600 C



脚部最大積載量	E	重量	A
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	E	AP	C

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	S	安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	D

最高クラスの移動性能が特長。しかし、積載量と安定性が劣っているので、長期戦には不向き。

CATEGORY FOUR LEGS — LFH-X3

56000 C



脚部最大積載量	E	重量	B
EN防御	B	消費EN	D
実弾防御	E	AP	B

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	A	安定性	E
旋回速度	D	待機時消費EN	C

待機時消費ENの多さを改善した四脚。エネルギー系武器との相性が多少は良くなっている。

CATEGORY FOUR LEGS — LF-DEX-1

69000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	C	消費EN	E
実弾防御	D	AP	B

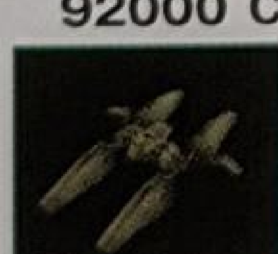
AC1 ACPP ACMoA

移動性能	B	安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	C

四脚としては多めの積載量を活かし、キャノン系の肩装備と組み合わせて使いたいパーツ。

CATEGORY FOUR LEGS — LF-TR-0

92000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	C	AP	D

ACMoA

移動性能	S	安定性	E
旋回速度	C	待機時消費EN	D

最高の移動性能を持ち、積載量も多め。APは非常に低いので、いかに攻撃を避けるかが重要だ。

CATEGORY FOUR LEGS — LFH-X5X

82000 C



脚部最大積載量	C	重量	C
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	E	AP	B

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	S	安定性	E
旋回速度	D	待機時消費EN	E

四脚としてはAPが高い部類に入る。消費ENが多いので、実弾系武器が中心の装備をすべきだ。

CATEGORY CATERPILLAR — LC-MOS18

16000 C



脚部最大積載量	S	重量	E
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	E	安定性	S
旋回速度	E	待機時消費EN	S

積載量は全脚部中最大。防御面も万全だが、移動性能は最低。避けずに火力で圧倒する機体向き。

CATEGORY CATERPILLAR — LC-UKI60

25500 C



脚部最大積載量	A	重量	E
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	A	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	E	安定性	A
旋回速度	E	待機時消費EN	S

移動性能はLC-MOS18より少しましな程度。どうせならLC-MOS18の積載量を活用した方がいい。

CATEGORY CATERPILLAR — LC-HTP-AAA

38500 C



脚部最大積載量	E	重量	C
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	B	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	C	安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	D

四脚に近い性能のホバータンク。よほどAPと防御力にこだわるのでなければ、LFH-X5Xの方が無難。

CATEGORY CATERPILLAR — LC-MOS4545

59000 C



脚部最大積載量	S	重量	D
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	S	AP	S

AC1 ACPP ACMoA

移動性能	D	安定性	S
旋回速度	C	待機時消費EN	B

全脚部中で最高のAPと実弾防御を誇る。重量級の機体を組むならば最有力のパーツといえる。

CATEGORY CATERPILLAR — LC-HTP-H5

64000 C



脚部最大積載量	C	重量	C
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	B	AP	S

ACMoA

移動性能	C	安定性	E
旋回速度	C	待機時消費EN	D

LC-HTP-AAAの強化型。全体的に性能がアップし、積載量の多い四脚という感覚で使っていける。

BOOSTER

ブースタの選択は、機体の機動性に直結している。瞬発力と持続力のどちらを重視するか、ジェネレータとも併せて検討しよう。また、タンク型の脚部には装備できない。

CATEGORY B-P320

10800 C



重量 B / 消費EN S / ブースト出力 E / ブースト時消費EN B / 使用効率 E

AC1 ACPP ACMoA

初期装備のブースタ。出力が低く、使用効率も悪いため、早めに別のパーツに替えるべきだ。

CATEGORY B-P350

13700 C



重量 S / 消費EN A / ブースト出力 D / ブースト時消費EN B / 使用効率 C

AC1 ACPP ACMoA

B-P320を軽量化し、出力も上昇したが、高性能とはいいがたい。価格の安さは長所である。

CATEGORY B-T001

34000 C



重量 S / 消費EN S / ブースト出力 B / ブースト時消費EN B / 使用効率 S

AC1 ACPP ACMoA

軽量で使用効率も良好。軽量級の機体ならこれで十分だ。重量級にはやや出力不足の感がある。

CATEGORY B-T2

31500 C



重量 C / 消費EN B / ブースト出力 C / ブースト時消費EN A / 使用効率 S

AC1 ACPP ACMoA

出力は並だが、使用効率は非常に高い。軽量級機体に装備すれば長時間の飛行が可能になる。

CATEGORY B-P351

25500 C



重量 E / 消費EN C / ブースト出力 S / ブースト時消費EN E / 使用効率 C

AC1 ACPP ACMoA

高出力だが、ブースト時消費ENも多い。コンデンサ容量の大きいジェネレータと併用したい。

CATEGORY B-VR-33

48500 C



重量 D / 消費EN A / ブースト出力 A / ブースト時消費EN C / 使用効率 S

AC1 ACPP ACMoA

高出力を維持しつつ、ブースト時消費ENを抑えたパーツ。総合的にはB-P351より使いやすい。

CATEGORY B-HP25

52500 C



重量 A / 消費EN A / ブースト出力 E / ブースト時消費EN S / 使用効率 A

ACPP ACMoA

出力、ブースト時消費ENが最も低い。軽量級機体にエネルギー系武器を装備するなら使える。

CATEGORY B-PT000

62500 C



重量 E / 消費EN E / ブースト出力 S / ブースト時消費EN E / 使用効率 B

ACMoA

最大の出力とブースト時消費ENを持つ。重量級機体でも高機動戦闘を展開することができる。



FCS

FCSは、武器の射程距離とロックオンサイトの大きさ、形状を変化させる。装備中の武器との相性を考えたFCS選びを心がけたい。

CATEGORY COMDEX-C7

11100 C



重量 B / 消費EN A / 最大ロック数 A / ロックタイム C

SIGHT ST

AC1 ACPP ACMoA

標準型サイトを持つ初期装備FCS。ロックタイムが長めなので、ミサイルとの併用は不向き。

CATEGORY COMDEX-G0

22500 C



重量 B / 消費EN A / 最大ロック数 A / ロックタイム B

SIGHT ST

AC1 ACPP ACMoA

COMDEX-C7の改良型で、ロックタイムが短くなった。そのほかに飛び抜けた長所は特にない。

CATEGORY COMDEX-G8

16400 C



重量 B / 消費EN A / 最大ロック数 S / ロックタイム E

SIGHT ST

AC1 ACPP ACMoA

ロックタイムが長いため、最大ロック数の多さを活かし切れない。いまひとつのパーツだ。

CATEGORY QX-21

20300 C



重量 S / 消費EN S / 最大ロック数 D / ロックタイム B

SIGHT WS

AC1 ACPP ACMoA

ロックタイムが短い。射程距離を短くしてサイトを広げるため、マシンガン系の武器に適する。

CATEGORY QX-AF

35700 C



重量 S / 消費EN S / 最大ロック数 C / ロックタイム B

SIGHT WS

AC1 ACPP ACMoA

QX-21の強化版。最大ロック数が増えているので、2連発のミサイルと併用するのもいい。

CATEGORY TRYX-BOXER

48100 C



重量 S / 消費EN S / 最大ロック数 B / ロックタイム C

SIGHT LW

AC1 ACPP ACMoA

サイト形状を縦長にするFCS。空中の敵に強いが、性能を引き出すには機体の旋回速度も必要。

CATEGORY TRYX-QUAD

63000 C



重量 C / 消費EN B / 最大ロック数 S / ロックタイム C

SIGHT SW

AC1 ACPP ACMoA

サイト形状を横長にする。最大ロックオン数も多く、ミサイル攻撃に適したパーツである。

CATEGORY QX-9009

96000 C



重量 E / 消費EN D / 最大ロック数 S / ロックタイム E

SIGHT ND

AC1 ACPP ACMoA

サイトを狭くし、武器の射程距離を伸ばす。組み合わせるならスナイパーライフルが一番だ。

CATEGORY FBMB-18X

108000 C



重量 E / 消費EN E / 最大ロック数 S / ロックタイム S

SIGHT WS

ACPP ACMoA

ロックタイムが非常に短い。サイトは近距離型で、近くから多数のミサイルを撃つ戦法に向く。

CATEGORY RATOR

129000 C



重量 C / 消費EN E / 最大ロック数 C / ロックタイム A

SIGHT ND

ACPP ACMoA

FBMB-18Xの次にロックタイムが短い。長距離型サイトと相性がいい大型ミサイルを併用しよう。

CATEGORY P/CV

96000 C



重量 E / 消費EN D / 最大ロック数 D / ロックタイム A

SIGHT ST

ACMoA

ロックタイムはRATORと同じ。近～中距離用の武器を使う場合は、こちらと組み合わせよう。

ARMORED CORE EXTRA WORKS 1 『アーマード・コア　Mobile Mission』

ケータイの中の戦場

じっくりと『アーマード・コア』の愛機をチューンナップしたくても、仕事が忙しくて満足に手間ひまをかけられない人も多いだろう。しかし、この『アーマード・コア　Mobile Mission』は、ACをケータイという格納庫に搭載し、いつも持ち歩くことを可能にした。昼休みや、電車を待っているときなど、少しの空き時間を縫って、『アーマード・コア』の鉄と硝煙が匂い立つ世界に没入していけるのだ。多種多様なパーツを組み合わせて、自分なりのコダワリ機体を組み立てられる基本システムは、ACシリーズに欠かせない「コア」といえる。やはりこの作品も、コンパクトにまとまってはいても、こうしたカスタマイズ機能を抜かりなく押さえている。そして携帯電話でも遊びやすいように、シリーズ初のトップビュー画面を採用。あたかも上空から地面を見下ろす視点で、ライバルの機体を目で追って、シンプルな操作により直感的に戦闘をこなせる。機体を構成するパーツや武器は合計で30種類以上もあり、すべて3D表示される。装備するパーツを換えれば愛機の外見も変わり、ビューアー機能を使って360度、自由な角度から眺められたりもする。次々とミッションをこなして賞金を稼ぎ、新しいパーツを仕入れ、カッコ良さと戦闘力のどちらを優先しようか、と頭を悩ませつつ機体をいじる楽しみ。現代社会を生き抜く傭兵として、戦場の運命をともにするケータイの中の愛機に、磨きをかけたいところだ。



見下ろし型画面でバトルが展開する。



ビューアーモードで愛機を鑑賞可能。カラーリングにも凝りたい。

『アーマード・コア　Mobile Mission』
EZWeb　BREW2.1以降対応アプリ
ボーダフォン　256K対応アプリ
1ダウンロード　525円

GENERATOR

ジェネレータは、ブースタとエネルギー系武器の使用に深く関係している。機体の装備に見合ったEN出力とコンデンサ容量を持つものを装備しよう。

GPS-VVA

19500 C



重量 A / 緊急容量 B / EN出力 E / コンデンサ容量 E

AC1 ACPP ACMoA

初期装備のジェネレータ。軽量ではあるが、EN出力、コンデンサ容量ともに低く、実戦的ではない。

GPS-V6

32000 C



重量 B / 緊急容量 C / EN出力 E / コンデンサ容量 B

AC1 ACPP ACMoA

GPS-VVAのコンデンサ容量を改良。出力は同じなので、エネルギー系兵器は装備しにくい。

GRD-RX5

23300 C



重量 S / 緊急容量 D / EN出力 E / コンデンサ容量 C

AC1 ACPP ACMoA

最も軽量な点が魅力。コンデンサ容量は平均的なので、軽量級機体と組み合わせるには適している。

GRD-RX6

27800 C



重量 S / 緊急容量 D / EN出力 D / コンデンサ容量 D

AC1 ACPP ACMoA

GRD-RX5の出力強化型。なんとかエネルギー系兵器も使用できるが、コンデンサ容量が不安。

GRD-RX7

38700 C



重量 A / 緊急容量 C / EN出力 C / コンデンサ容量 E

AC1 ACPP ACMoA

GRD-RX6の出力をさらに強化。しかしコンデンサ容量が少なく、決め手に欠ける性能である。

GBG-10000

43500 C



重量 B / 緊急容量 E / EN出力 S / コンデンサ容量 D

AC1 ACPP ACMoA

最大のEN出力を持ち、これを装備すれば出力不足とは無縁。その一方、コンデンサ容量は低め。

GBG-XR

56000 C



重量 C / 緊急容量 E / EN出力 B / コンデンサ容量 A

AC1 ACPP ACMoA

高出力でコンデンサ容量も多い。軽～中量級機体に装備するならこのジェネレータで決まりだ。

GBX-TL

38000 C



重量 E / 緊急容量 S / EN出力 A / コンデンサ容量 S

ACPP ACMoA

緊急容量が非常に大きい特殊なタイプ。非常に重く、タンク型脚部以外は装備できないだろう。

GBX-XL

139000 C



重量 D / 緊急容量 E / EN出力 B / コンデンサ容量 S

ACPP ACMoA

最大のコンデンサ容量と、高い出力が特長。かなり重いので、重量級機体に適したパーツだ。

BACK UNIT (WEAPON)

肩装備武器は、平均して腕武器よりも高い威力を持つ。また、二脚と逆関節脚では、キャノン系武器を発射するときに「構え」が必要である。

WM-S40/1
CATEGORY SMALL MISSILE

18700 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時消費EN —

初期装備の小型ミサイル。単発で攻撃力も低いため、早いうちに上位の武器に替えた方がいい。

WM-S40/2
CATEGORY SMALL MISSILE

18700 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 C
発射時消費EN —

WM-S40/1の上位機種で、2連発が可能。ただし、もともとの攻撃力が低いのでやはり弱い。

WM-S60/4
CATEGORY SMALL MISSILE

28800 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 A
発射時消費EN —

4連発可能な小型ミサイル。ロックタイムの短いFCSを装備していれば、それなりに役立つ。

WM-S60/6
CATEGORY SMALL MISSILE

38100 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 S
発射時消費EN —

WM-S60/4のさらなる強化型で、最大6連発できる。しかし、6回ロックオンするのは至難の業だ。

WM-MVG404
CATEGORY MISSILE

31000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時消費EN —

小型ミサイルの約2倍の威力がある中型ミサイル。単発なので、切り札というより牽制向き。

WM-MVG802
CATEGORY MISSILE

44000 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 C
発射時消費EN —

2連続発射できる中型ミサイル。ロックタイムが短いFCSのFB MB-18Xなどと組み合わせたい。

WM-L201
CATEGORY LARGE MISSILE

46200 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	B	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 A　最大ロック数 D
発射時消費EN —

中型ミサイルのさらに3倍近い攻撃力を誇る大型ミサイル。弾数が少ないため、乱発は禁物。

WM-X201
CATEGORY MULTI MISSILE

62250 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	B	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 B　最大ロック数 D
発射時消費EN —

発射後、4発に分裂するミサイル。空中の敵に有効だが、狭い場所では壁に当たってしまう。

WM-X5-AA
CATEGORY BOMB DISPENSER

19300 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	—	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	E

NO LOCK / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 —
発射時消費EN —

対地爆雷8発を投下する。ロックオンできないため、当てるのが難しい上級者向けの武器だ。

WM-X10
CATEGORY BOMB DISPENSER

24800 C



発射間隔	E	重量	C
射程距離	—	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	E

NO LOCK / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 —
発射時消費EN —

対地爆雷16発を投下する。全弾命中すれば最強クラスなのだが、狙ってできるものではない。

WM-P4001
CATEGORY DUAL MISSILE

43800 C



発射間隔	S	重量	B
射程距離	A	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時消費EN —

左右に迂回するミサイルを2発同時発射する。命中率も高く、広い場所なら有効な武器だ。

WM-PS-2
CATEGORY TRIPLE MISSILE

66700 C



発射間隔	A	重量	C
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時消費EN —

山なりの軌道を描くミサイルを3発同時発射する。障害物を避けて攻撃できるのが利点である。

WM-AT
CATEGORY LARGE MISSILE

256800 C



発射間隔	D	重量	E
射程距離	E	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ST / SOLID
ACPP / ACMoA

弾単価 E　最大ロック数 D
発射時消費EN —

桁外れの攻撃力を持つ超大型ミサイル。装弾数が非常に少なく、切り札と呼ぶにふさわしい。

WM-TO100
CATEGORY SMALL MISSILE

86200 C



発射間隔	S	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID
ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 S
発射時消費EN —

最大で6発同時発射できる小型ミサイル。装弾数も多めで長期戦向きだが、実用性は低い。

WM-SMSS24
CATEGORY MISSILE

118300 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID
ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 A
発射時消費EN —

最大6連発できる垂直発射型ミサイル。障害物の陰から攻撃でき、威力も高い優秀な武器だ。

WM-MVG812
CATEGORY SMALL MISSILE

54000 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID
ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 A
発射時消費EN —

最大6連発可能な小型ミサイル。弾速は遅いが、ホーミング性能が非常に高く、どこまでも敵を追う。

WM-X15-EX
CATEGORY PLASMA DISPENSER

86000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	—	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

NO LOCK / ENERGY
ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 —
発射時消費EN S

エネルギー爆雷を前方に投射する。発射間隔も短く、下方にいる敵に対しては有効な武器だ。

WR-S50
CATEGORY SMALL ROCKET

15900 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

NO LOCK / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 —
発射時消費EN —

射程距離と威力に優れた小型ロケット弾。ロックオンができないため、動き回る敵には不利。

WR-S100
CATEGORY SMALL ROCKET

32400 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	C

NO LOCK / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 —
発射時消費EN —

装弾数を増やした小型ロケット弾。積載量に余裕があれば、予備武装として装備するといい。

WR-M50
CATEGORY: ROCKET

27600 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	B

NO LOCK / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 —
発射時消費EN —

バズーカ並みの威力を持つ中型ロケット弾。遠くから撃つより、思い切って近距離で連射しよう。

WR-M70
CATEGORY: ROCKET

36500 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	B

NO LOCK / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 —
発射時消費EN —

装弾数を増した中型ロケット弾。重量はあまり増加していないので、装備するならこちらが得。

WR-L24
CATEGORY: LARGE ROCKET

29460 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

NO LOCK / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 —
発射時消費EN —

大型ミサイル並みの攻撃力を持つ大型ロケット弾。至近距離から連射すれば勝利は確実だ。

WR-RS7
CATEGORY: SPECIAL ROCKET

176000 C



発射間隔	D	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	E

NO LOCK / SOLID

ACMoA

弾単価 C / 最大ロック数 —
発射時消費EN —

機能障害を発生させる特殊ロケット弾。命中した相手はしばらくロックオンができなくなる。

WRR-10
CATEGORY: MINE DISPENSER

143000 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	—	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	B

NO LOCK / SOLID

ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 —
発射時消費EN —

触れると爆発する浮遊型機雷を発射する。敵を誘い込むように動きながら使うと有効である。

WC-CN35
CATEGORY: CHAIN GUN

32750 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 D
発射時消費EN —

弾丸を高速連射するチェインガン。軽くて威力もあり、四脚と相性のいい優れた武器である。

WC-ST120
CATEGORY: SLUG GUN

56000 C



発射間隔	B	重量	B
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 D
発射時消費EN —

7発の散弾を発射するスラッグガン。接近戦向きの武器なのだが、発射間隔の長さが欠点だ。

WC-LN350
CATEGORY: LINER GUN

41800 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 D
発射時消費EN —

高威力の弾丸を連射するリニアガン。これよりは装弾数と発射間隔で勝るWC-CN35の方がいい。

WC-GN230
CATEGORY: GRENADE LAUNCHER

75200 C



発射間隔	C	重量	D
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 A / 最大ロック数 D
発射時消費EN —

着弾時に大爆発を起こすグレネード弾を発射する。圧倒的威力を持つ、ACの象徴的武器。

WC-XP4000
CATEGORY: PULSE CANNON

61000 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ND / ENERGY

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時消費EN C

エネルギー弾を放つパルスキャノン。発射間隔は短いが、連射しすぎるとすぐにエネルギー切れに。

WC-XC8000
CATEGORY: PLASMA CANNON

78700 C



発射間隔	A	重量	C
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	D	攻撃力	B

SIGHT ND / ENERGY

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時消費EN E

発射間隔が短いプラズマキャノン。しかし、発射時消費ENが大きいのであまり連射はできない。

WC-01QL
CATEGORY: LASER CANNON

69500 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	B	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ND / ENERGY

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時消費EN D

重量、攻撃力、連射力のバランスがいいレーザーキャノン。四脚には欠かせない主力武器だ。

WC-SPGUN
CATEGORY: SLUG GUN

89500 C



発射間隔	S	重量	B
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY

ACPP / ACMoA

弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時消費EN B

エネルギータイプのスラッグガン。攻撃力、発射間隔ともに改善されたが、特に秀でた点はない。

WC-IR24
CATEGORY: LASER CANNON

159500 C



発射間隔	D	重量	C
射程距離	A	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY

ACPP / ACMoA

弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時消費EN C

グレネードランチャーに近い性能を有するレーザーキャノン。弾薬費の節約には有効な武器だ。

WX-S800/2
CATEGORY: DUAL MISSILE

69400 C



発射間隔	A	重量	E
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 D
発射時消費EN —

両肩装備のミサイル。ミサイルを2発同時発射するが、あまりに重過ぎるため、実用性は低い。

WX-S800-GF
CATEGORY: DUAL MISSILE

90900 C



発射間隔	A	重量	C
射程距離	C	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 S / 最大ロック数 D
発射時消費EN —

6発のミサイルを同時発射する。全弾命中すればその威力はグレネードランチャーの2倍に及ぶ。

XCS-9900
CATEGORY: MULTI MISSILE

94500 C



発射間隔	A	重量	E
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID

AC1 / ACPP / ACMoA

弾単価 B / 最大ロック数 D
発射時消費EN —

2発のミサイルを発射し、それぞれが6発ずつに分裂する。障害物に当たってしまうことも多い。

WX-ED2
CATEGORY: PLASMA CANNON

74000 C



発射間隔	S	重量	D
射程距離	B	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / ENERGY

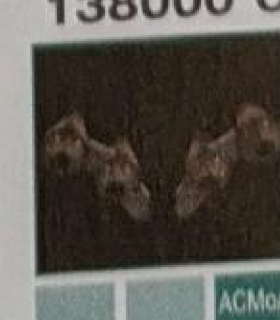
ACMoA

弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時消費EN S

エネルギー弾を連射する両肩装備。威力のわりに発射時消費ENは少なく、長時間の連射が可能。

WX-C/4
CATEGORY: LASER CANNON

138000 C



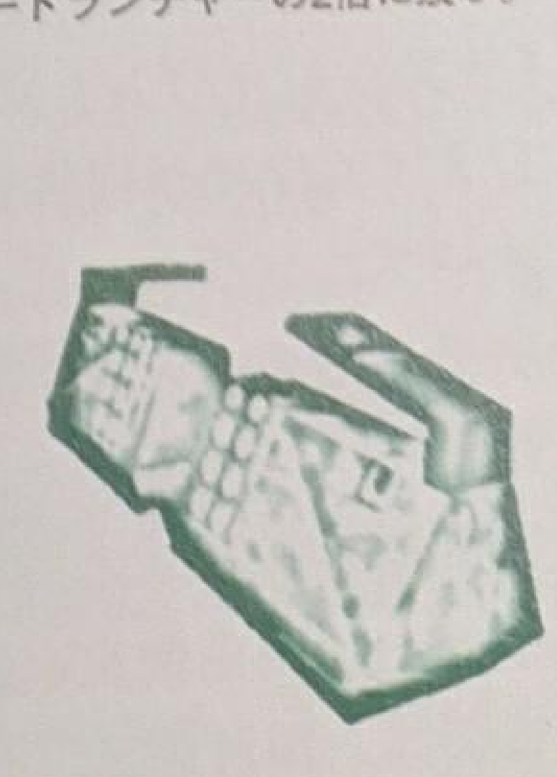
発射間隔	C	重量	E
射程距離	E	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ST / ENERGY

ACMoA

弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時消費EN A

レーザーキャノンを4発同時発射する。全弾命中時の威力は強烈だが、射程距離の短さが難点。



BACK UNIT (RADAR)

肩装備レーダーの性能は、頭部内蔵型のものを大きく上回っている。長距離用武器との組み合わせや、迅速な索敵が必要なミッションで活躍するだろう。

RXA-01WE
CATEGORY RADAR

12100 C



重量 A / レーダー距離 E / 消費EN S

STANDARD MISSILE

AC1 ACPP ACMoA

初期装備のレーダー。頭部パーツ内蔵のレーダーと同等の性能なので、早めに買い替えるべき。

RZ-A0
CATEGORY RADAR

17900 C



重量 E / レーダー距離 C / 消費EN A

CIRCLE MISSILE

AC1 ACPP ACMoA

安価でレーダー距離は平均的。しかし全レーダー中最も重いので、軽量級機体は装備しづらい。

RXA-99
CATEGORY RADAR

14500 C



重量 S / レーダー距離 E / 消費EN S

STANDARD MISSILE

AC1 ACPP ACMoA

軽量タイプのレーダー。レーダー機能のない頭部と組み合わせるなら、RXA-77の方がいい。

RXA-77
CATEGORY RADAR

23000 C



重量 S / レーダー距離 E / 消費EN S

STANDARD MISSILE

AC1 ACPP ACMoA

最軽量のレーダー。軽量級機体と防御力が高く、レーダー機能のない頭部を組み合わせる場合に。

RZ-A1
CATEGORY RADAR

33000 C



重量 E / レーダー距離 A / 消費EN A

CIRCLE MISSILE

AC1 ACPP ACMoA

レーダー距離は優れているが、重量が重い。積載量の多い脚部と組み合わせるなら使い道もある。

RZT-333
CATEGORY RADAR

27700 C



重量 C / レーダー距離 C / 消費EN B

STANDARD MISSILE

AC1 ACPP ACMoA

重量とレーダー距離のバランスが取れたパーツ。レーダーの表示形式は八角形の特徴的なタイプ。

RZ-BBP
CATEGORY RADAR

40900 C



重量 E / レーダー距離 A / 消費EN E

CIRCLE MISSILE

AC1 ACPP ACMoA

2番目に長いレーダー距離を持つ。遠くから敵を捕捉し、狙撃するタイプの機体ならこれ。

RZ-Fw2
CATEGORY RADAR

82100 C

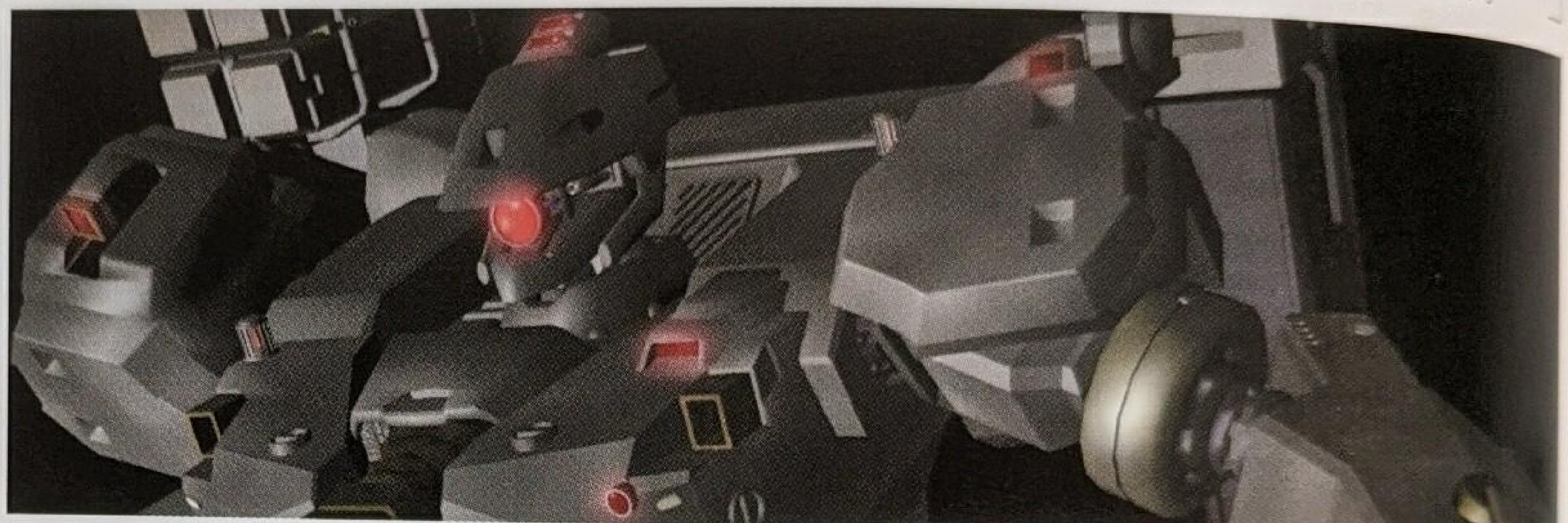


重量 C / レーダー距離 S / 消費EN E

OCTAGON MISSILE

ACPP ACMoA

前方にのみ索敵範囲が非常に広い特殊なタイプ。重量も軽めで、使い勝手のいいパーツだ。



BACK UNIT (MAGAZINE)

武器の装弾数を増やす特殊なパーツ。これを装備することで、装備できる武器の種類がひとつ減るというデメリットもある。

M118-TD
CATEGORY MAGAZINE

96300 C



重量 C / レーダー距離 C / 消費EN S

ACPP ACMoA

全ての武器の装弾数を1.2倍にする追加弾倉。もともとの装弾数が多い武器と組み合わせたい。

BACK UNIT (STEALTH)

敵のレーダーから姿を消す。ACMOAでは常時効果があり、AC2以降の作品よりも格段に強力な装備である。

P77-ST
CATEGORY STEALTH

230000 C



重量 E / レーダー距離 S / 消費EN

ACMoA

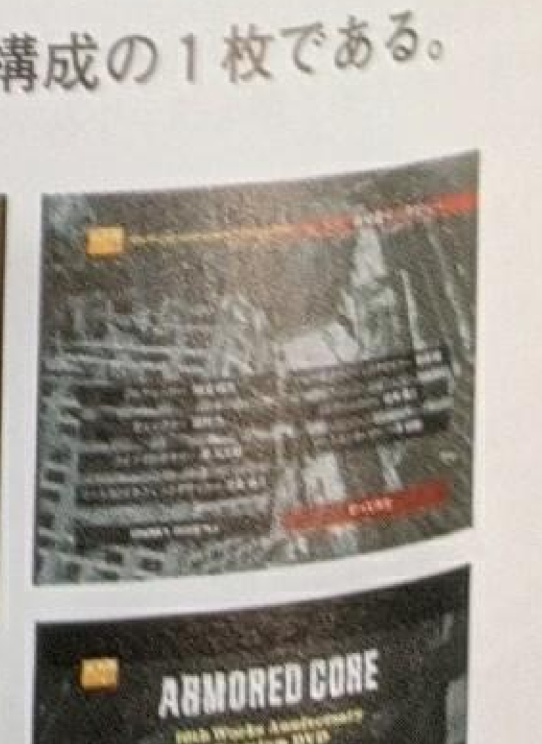
相手のレーダーに映らなくなるステルス装置。長距離武器と併用すれば、一方的に攻撃できる。

ARMORED CORE PREMIUM DVD

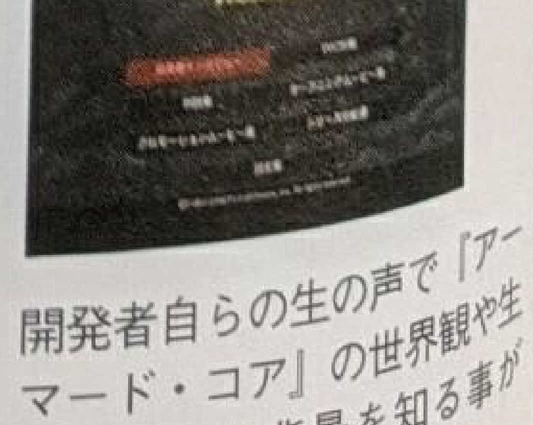
『10th プレミアムDVDディスク』

『アーマード・コア』シリーズ10作品目を記念して『ラストレイヴン』の予約購入者には特典としてプレミアムDVDが提供された。プロモビデオ、TVCM、オープニングムービー集、シリーズ変遷の解説など61分にも及ぶ豊富な映像資料のほか、Webや携帯電話サイトで紹介された「樋口真嗣×佐藤敦紀」「高橋良輔×鍋島俊文」の対談映像11分、開発者インタビュー（鍋島俊文、武村大、岸亮太郎、児島由三、佐藤誠、田所周三、一木裕樹）7名のインタビュー映像35分などのバックステージトークを盛り込んだ貴重な資料となった。さらに、設定画コレクション75枚も楽しめるという豪華な構成の1枚である。









開発者自らの生の声で『アーマード・コア』の世界観や生み出された背景を知る事ができるDVDだ。

Column

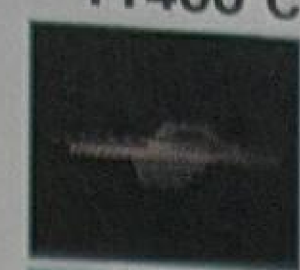
ARM UNIT R



右腕武器には、牽制用の小火器から、切り札となりうるものまで多くの種類が存在する。攻撃力だけでなく、ほかの装備や戦局も考慮したうえで選ぼう。

WG-RF35
CATEGORY RIFLE

11400 C



発射間隔A 重量A
射程距離C 消費EN S
装弾数B 攻撃力E
SIGHT WS / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

初期装備のライフル。攻撃力が低く、その他の性能も平均以下。序盤以外に活躍の場はない。

WG-MGA1
CATEGORY MACHINE GUN

14000 C



発射間隔S 重量A
射程距離D 消費EN S
装弾数A 攻撃力E
SIGHT WS / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

連射性能の高いマシンガン。1発の攻撃力が低いため、耐久力のある敵を倒すには装弾数が不安。

WG-MG500
CATEGORY MACHINE GUN

28400 C



発射間隔S 重量A
射程距離C 消費EN S
装弾数A 攻撃力E
SIGHT WS / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

WG-MGA1の攻撃力と射程距離を強化したパーツ。弱い敵を一掃するのには最適な武器だ。

WG-AR1000
CATEGORY MACHINE GUN

42300 C



発射間隔S 重量B
射程距離D 消費EN S
装弾数S 攻撃力E
SIGHT SP / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

1000発もの装弾数を持つマシンガン。長期戦が予想される際は、ぜひ装備したいパーツである。

WG-HG235
CATEGORY HAND GUN

19000 C



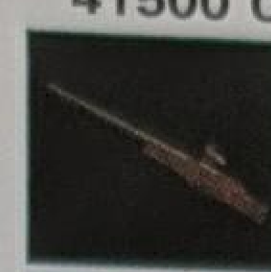
発射間隔A 重量S
射程距離D 消費EN S
装弾数C 攻撃力E
SIGHT WS / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 A　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

3発の弾を同時発射するハンドガン。全弾命中すればそこそこの威力だが、射程の短さが欠点。

WG-RF/5
CATEGORY SNIPER RIFLE

41500 C



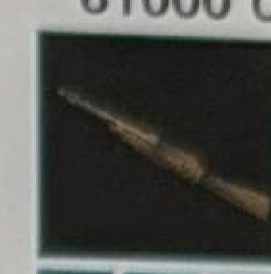
発射間隔B 重量S
射程距離S 消費EN S
装弾数D 攻撃力C
SIGHT SP / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 A　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

超長距離からの攻撃が可能なスナイパーライフル。遠距離型のFCSと組み合わせて使うべきだ。

WG-RF/P
CATEGORY SNIPER RIFLE

61000 C



発射間隔B 重量A
射程距離A 消費EN S
装弾数D 攻撃力C
SIGHT SP / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 A　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

WG-RF/5よりも射程距離は短いが、攻撃力では勝る。やはり遠距離型FCSとのセットが基本。

WG-HG512
CATEGORY HAND GUN

26200 C



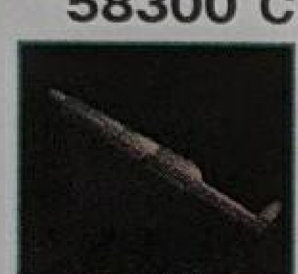
発射間隔A 重量A
射程距離D 消費EN S
装弾数C 攻撃力D
SIGHT WS / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

ロックオンサイトの広さが特長のハンドガン。しかし、それ以外の性能に見るべき点はない。

WG-FG99
CATEGORY FLAMETHROWER

58300 C



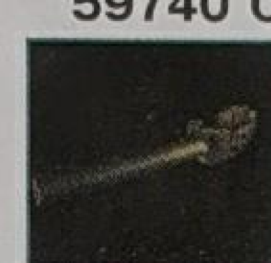
発射間隔S 重量A
射程距離E 消費EN S
装弾数A 攻撃力D
NO LOCK / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

至近距離で絶大な威力を発揮する火炎放射器。銃というよりブレードに近い感覚で使用できる。

WG-B2120
CATEGORY BAZOOKA

59740 C



発射間隔C 重量D
射程距離C 消費EN S
装弾数D 攻撃力A
SIGHT SP / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 B　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

高い攻撃力を持つバズーカ。弾速はいまひとつだが、大きな標的や動きの遅い敵には有効だ。

WG-B2180
CATEGORY BAZOOKA

75900 C



発射間隔E 重量D
射程距離C 消費EN S
装弾数D 攻撃力A
SIGHT SP / SOLID
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 E　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

WG-B2120の攻撃力強化版。装弾数が減り、発射間隔も長くなったため、無駄撃ちはできない。

WG-XP1000
CATEGORY PULSE RIFLE

46000 C



発射間隔S 重量S
射程距離A 消費EN C
装弾数C 攻撃力E
SIGHT SP / ENERGY
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 —　最大ロック数 D
発射時EN消費 A

非常に軽いパルスライフル。連射力もあるが、装弾数は標準的なので意外と早く弾切れになる。

WG-XP2000
CATEGORY PULSE RIFLE

61500 C



発射間隔A 重量S
射程距離S 消費EN C
装弾数B 攻撃力D
SIGHT SP / ENERGY
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 —　最大ロック数 D
発射時EN消費 A

発射間隔以外はWG-XP1000よりも一段上。長期戦には不向きだが、ほかの場面では活躍する。

WG-XC4
CATEGORY PLASMA RIFLE

51000 C



発射間隔B 重量C
射程距離C 消費EN D
装弾数B 攻撃力C
SIGHT SP / ENERGY
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 —　最大ロック数 D
発射時EN消費 D

性能のバランスがいいプラズマライフル。発射時EN消費が大きく、ブースト中の射撃は厳しい。

WG-1-KARASAWA
CATEGORY PLASMA RIFLE

75000 C



発射間隔A 重量E
射程距離C 消費EN E
装弾数D 攻撃力A
SIGHT SP / ENERGY
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 —　最大ロック数 D
発射時EN消費 C

非常に強力なプラズマライフル。重量が重い点を差し引いても、右腕武器の中では最強に近い。

WG-RFM118
CATEGORY RIFLE

95000 C



発射間隔A 重量B
射程距離C 消費EN S
装弾数B 攻撃力E
SIGHT SP / SOLID
ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

WG-RF35の強化バージョン。全体的に性能が上がり、バランスのいい武器に生まれ変わった。

WG-XFwPPk
CATEGORY LASER RIFLE

132000 C



発射間隔B 重量E
射程距離B 消費EN E
装弾数C 攻撃力B
SIGHT SP / ENERGY
AC1 ACPP ACMoA

弾単価 —　最大ロック数 D
発射時EN消費 C

重く、消費ENも多いが、そのほかは高水準なレーザーライフル。さまざまな局面に対応できる。

WG-HG1
CATEGORY HAND GUN

72000 C



発射間隔A 重量S
射程距離D 消費EN S
装弾数D 攻撃力D
SIGHT WS / SOLID
ACPP ACMoA

弾単価 S　最大ロック数 D
発射時EN消費 —

WG-HG512を改良したハンドガンだが、やはり決め手に欠ける。どうせ使うならWG-HG770を。

WG-PB26
CATEGORY GRENADE LAUNCHER

113000 C



発射間隔B 重量C
射程距離C 消費EN C
装弾数E 攻撃力A
SIGHT SP / SOLID
ACPP ACMoA

弾単価　最大ロック数 D
発射時EN消費

銃タイプのグレネードランチャー。発射間隔も悪くないレベルなので、中距離での連発が有効。

CATEGORY MACHINE GUN
WA-Finger

275000 C
発射間隔 S / 重量 S
射程距離 E / 消費EN A
装弾数 A / 攻撃力 E
SIGHT SP / SOLID
AC1 / ACPP / ACMoA
弾単価 S / 最大ロック数 D
発射時EN消費 S
複数同時発射のマシンガン。ACPPでの初登場時に比べ、ACMoAでは大幅に装弾数が減少した。

CATEGORY HAND GUN
WG-HG770

59000 C
発射間隔 A / 重量 S
射程距離 D / 消費EN S
装弾数 C / 攻撃力 D
SIGHT WS / SOLID
ACMoA
弾単価 B / 最大ロック数 D
発射時EN消費 —
WG-HG235のエネルギー兵器版。やはり射程距離は短いが、近～中距離戦では扱いやすい武器だ。

CATEGORY LASER RIFLE
WG-XW11

61000 C
発射間隔 A / 重量 B
射程距離 C / 消費EN E
装弾数 D / 攻撃力 D
SIGHT SP / ENERGY
ACMoA
弾単価 S / 最大ロック数 D
発射時EN消費 —
2発同時発射のレーザーライフル。軽装二脚や逆関節脚でも装備できる軽さが最大の魅力。

CATEGORY FLAME SHELL
WG-FGI-00

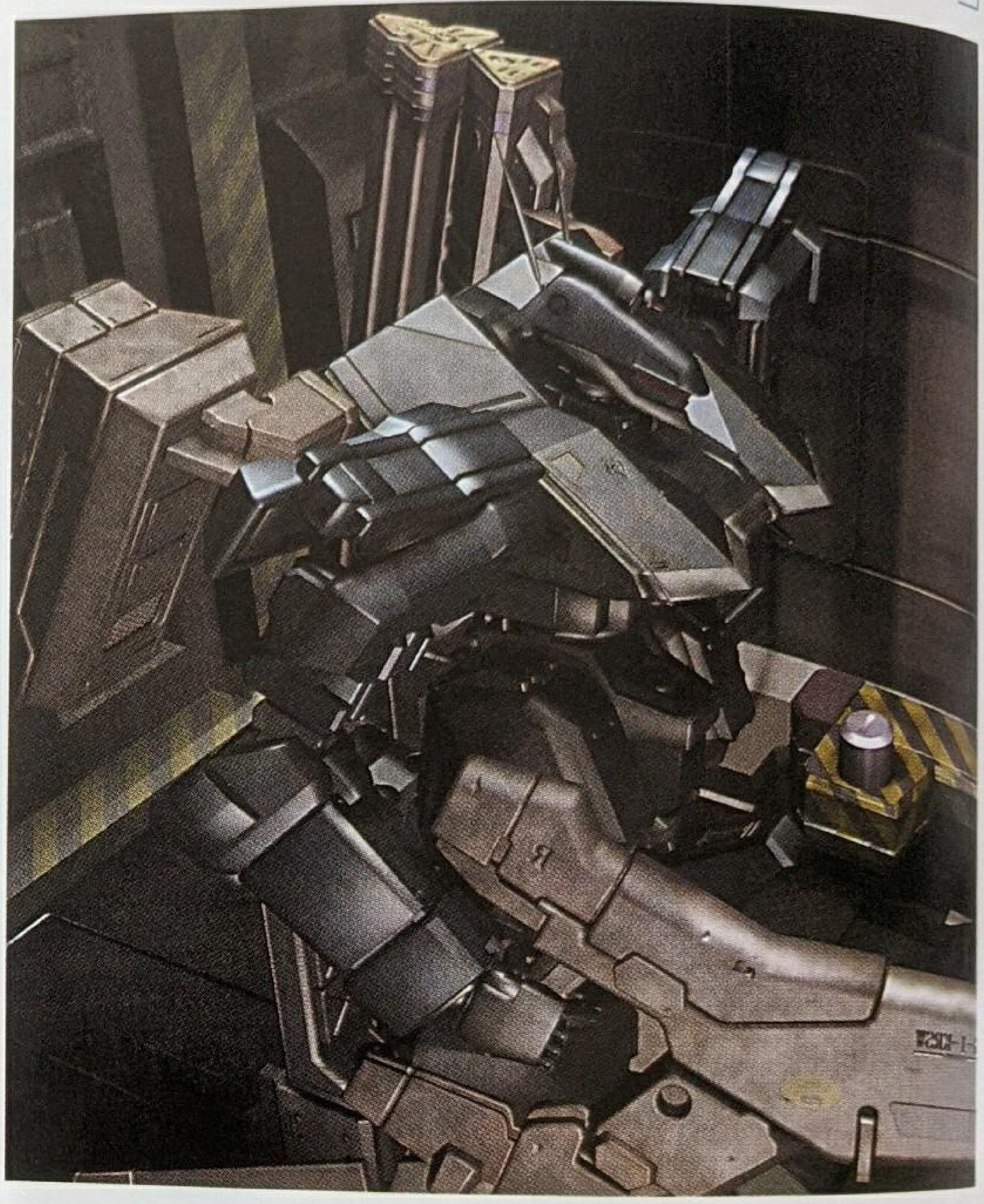
62300 C
発射間隔 C / 重量 D
射程距離 C / 消費EN S
装弾数 D / 攻撃力 E
SIGHT WS / SOLID
ACMoA
弾単価 A / 最大ロック数 D
発射時EN消費 —
命中した相手を炎で包む特殊な火炎砲弾。見た目こそ派手だが、攻撃力その他の性能は平凡。

CATEGORY SNIPER RIFLE
WG-RF/E

71000 C
発射間隔 E / 重量 A
射程距離 S / 消費EN B
装弾数 E / 攻撃力 S
SIGHT SP / ENERGY
ACMoA
弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時EN消費 E
強大な攻撃力を秘めたスナイパーライフル。わずか10発の弾を、いかに当てるかが重要だ。

CATEGORY MACHINE GUN
WG-MG500/E

56100 C
発射間隔 S / 重量 A
射程距離 D / 消費EN S
装弾数 A / 攻撃力 E
SIGHT SP / ENERGY
ACMoA
弾単価 — / 最大ロック数 D
発射時EN消費 S
エネルギー系マシンガン。射程距離が短い以外は良好な性能を持つ。弾薬費の節約にも効果的。



ARM UNIT L

左腕装備のブレードは、使用回数が無制限であることが最大の特長。だが、弾切れしたときの保険だけではなく、うまく使いこなせば主力武器にもなりうる。

CATEGORY LASER BLADE
LS-2001

11500 C
重量 S
攻撃時消費EN D / 消費EN S
攻撃力 E
AC1 / ACPP / ACMoA
初期装備のレーザーブレード。小型ミサイルと同等の威力を持ち、軽量で使いやすいパーツ。

CATEGORY LASER BLADE
LS-99-MOONLIGHT

54000 C
重量 E
攻撃時消費EN S / 消費EN E
攻撃力 S
AC1 / ACPP / ACMoA
バズーカ以上の攻撃力を持つ最強のブレード。かなり重いが、装備しておく価値は十分ある。

CATEGORY LASER BLADE
LS-1000W

67500 C
重量 B
攻撃時消費EN E / 消費EN D
攻撃力 B
ACMoA
強化人間でなくてもエネルギー波を放てる特殊ブレード。ロケット弾と同じ使い方ができる。



CATEGORY LASER BLADE
LS-200G

29000 C
重量 A
攻撃時消費EN C / 消費EN A
攻撃力 D
AC1 / ACPP / ACMoA
LS-2001の消費ENを抑えつつ、威力をアップ。だが、ほかのブレードに比べて突出した点はない。

CATEGORY LASER BLADE
LS-3303

37200 C
重量 B
攻撃時消費EN E / 消費EN A
攻撃力 C
AC1 / ACPP / ACMoA
LS-200Gよりさらに攻撃力が高い。強化人間が使うと、3発のエネルギー波を同時発射できる。

OPTIONAL PARTS

オプショナルパーツは、機体にさまざまな付加機能を与えてくれる。重量もないので、ノーリスクで性能アップができるというわけだ。

CATEGORY
SP-MAW
14200 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 1

レーダーにミサイル表示機能を付加する。もともとミサイル表示機能がある場合は意味がない。

CATEGORY
SP-ABS
29600 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 1

機体の安定性を高め、被弾時の反動を軽減する。軽装二脚や四脚機体の必需品パーツである。

CATEGORY
SP-SAP
31800 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 1

名前は違うが、その効果はSP-ABSと全く同じもの。ぜひセットで装備しておきたいところだ。

CATEGORY
SP-S/SCR
33000 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 2

実弾兵器からのダメージを15％軽減する。装備しておけば、必ず役に立つパーツである。

CATEGORY
SP-E/SCR
38500 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 1

エネルギー兵器からのダメージを15％軽減する。SP-S/SCRとともに、必ず装備すべきパーツだ。

CATEGORY
SP-JAM
26000 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 3

5秒に1回、ロックオン解除パルスを発信する。連発型ミサイルを使う相手には非常に有効だ。

CATEGORY
SP-M/AUTO
12900 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 1

最大数までロックオンすると同時にミサイルを自動発射する。障害物のある場所では逆効果。

CATEGORY
SP-CND-K
21000 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 4

ジェネレータのコンデンサ容量を増設する。どんな機体でも装備しておいて損はないだろう。

CATEGORY
SP-AXL
24000 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 2

ロックタイムを短縮するFCSアクセラレータ。ミサイルを使用する機体なら装備しておきたい。

CATEGORY
SP-EH
45000 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 1

エネルギー兵器の発射間隔を短縮する。パルスライフルなどは超高速の連射が可能になる。

CATEGORY
SP-E+
45000 C

AC1 ACPP ACMoA

必要スロット数 1

エネルギー兵器の攻撃力を15％上昇させる。もともとの攻撃力が高い武器ほど効果的である。

CATEGORY
SP-DEtq
245000 C

ACPP ACMoA

必要スロット数 5

エネルギー兵器の発射時消費ENを25％カット。プラズマキャノンなどを使うなら装備したい。

CATEGORY
SP-ABS_Re
68000 C

ACMoA

必要スロット数 2

機体の安定性を強化する。必要スロット数から見ると、SP-ABSとSP-SAPを装備した方が得。

ARMORED CORE EXTRA WORKS 2
『アーマード・コア　モバイル2』

さらに内容充実のケータイ版第2作

ケータイでも、ひりひりと焼けつくような熱いACバトルを楽しみたい。そんなプレイヤーの要望に応えて、『アーマード・コア　モバイル2』はPS2版など、家庭用ゲーム機に近い画面構成になって登場した。プレイヤーは傭兵として、訓練施設での実戦データサンプル入手の任務を請け負う。その報酬は現物、つまり愛機を改造するためのパーツだ。「トレーニングモード」は回避（MOVE）、攻撃（ATTACK）、総合（OVERALL）、そして体力が続くかぎり戦う（SURVIVAL）の4種類があり、それぞれ4段階の成績評価に応じて高級なパーツを入手できる。トレーニングを積んで操縦テクニックに自信がつけば、1対1の実戦形式である「アリーナ」に臨みたい。ここでは、名うての強敵である15体ものランカーACが待ち受ける。すべてのACを倒してアリーナの頂点に立ったとき、何かが起こるかもしれない。また、今作でも自機の装備や機体色をカスタマイズする「ガレージ」や、360度から鑑賞できるビューアーモードは充実している。操作モードも初心者向けの「オート操作モード」と難易度の高い「セミオートモード」の2つが用意されており、慣れてきたらよりテクニカルな操作方法に挑戦することができる。





ケータイでも機体構成の楽しみは変わらない。攻撃、防御、機動性……自分なりの戦闘スタイルに合わせて、どのパーツを選ぶかが悩みどころである。



ゲーム画面は迫力ある3Dで表現されている。間合いをはかり、敵の攻撃を紙一重で回避して、必殺の一撃をたたき込むチャンスを見出すのだ。

『アーマード・コア　モバイル2』
EZweb　BREW 2.1 以降対応アプリ　1ダウンロード　525円

STAFF INTERVIEW | サウンドチーム

AC世界を体現する音と楽曲の誕生秘話

BGMの変遷に見る、ACイズムの旅路

——“AC”シリーズの独特な音楽は、どういうふうに誕生しているのでしょうか？

星野： 基本的には、1作終わるごとに「今回はこうだったから、次はこの部分をもっと膨らませよう」っていうイメージはでき上がっていて、それをつなげているような感じです。ですから『マスターオブアリーナ』から『ネクサス』までを流れで聴けば、「ここでこうきて、こうつながってるのか！」って、気づいてもらえると思います。

齋藤： ただ、その中でも『AC3』は転換点でしたね。それまでは元祖のテクノっぽい曲調を継承していたんですが、あのころから作品ごとのコンセプトを、前面に押し出すようになったというのはあります。

星野： プロデューサーから「悲しい」とか「重厚」っていうコンセプトを提示されて、情感を多く乗せるように。どこかの雑誌には「テクノオペラ」と書かれていて、「うまいコト言うなぁ」って感心しました。

齋藤： あのオープニングは、僕らの合作なんですよ。僕がつくった曲の基礎に、星野が声ネタを入れてくれて。

星野： もう、何かに導かれるようにね。ただあれ、実は僕の声を加工してるんですよ。なのにみんな「誰この女の人？」って（笑）。逆に言い出せなくなっちゃいました。

——では、そのあとの『ネクサス』に関しては？

星野： あれは単純に、ロックのテイストを入れたかったんです。というか、生楽器を弾きたくなっただけ（笑）。乱暴なようですが、いい意味で「ルール無用」なのも、ゲームミュージックの魅力だと思うんですよ。それに最後は結局、自分の感覚を信じるしかないですから。たとえばガレージの曲なら「長時間聴いても飽きなくて、でも耳にも残って、ゲームの邪魔もしないように」という指針はありますけど、その判断基準は「自分で聴いてもノリノリだから、コレでOK！」ですからね（笑）。

齋藤： それだけに、デバックにも参加して「このミッションだったら、あっちの曲のほうがいいかな」とか、最後の最後まで悩んでますけどね。

星野： 齋藤はもう、必死すぎて怪しいほどデバックしますよ。「上手くなっちゃった〜」とか言いながら（笑）。



齋藤司　　星野康太

耳で感じるAC世界の息吹き

——効果音にも、一度聞いたら忘れられない音が多いですよね？　カラサワの「カーォ！」っていう発射音とか。

齋藤： やはり、シリーズ伝統の最強武器ですからね。ありえないぐらいの音でないと（笑）。そういう細かいこだわりはけっこうあって、たとえばFCSのロック音は、パーツの製造メーカーごとに音を変えてあるんですよ。

星野： 細けぇ〜！（笑）。でも確かに『AC3』ぐらいから、そういうリアル志向は強いよね。

齋藤： ただ、リアルとはいいつつ本物そのままの音を使っちゃうと、ゲームのなかでは逆にショボかったりもするんですよ。映画もそうだと思うけど、誇張するところは誇張してあげないと。

星野： しかも、容量との戦いもあるし。何しろ武器を山ほど積んだ機体で、最大4人まで対戦できますから、あらかじめ武器1個あたりの音の容量を絞っておかないと許容量を超えちゃうんです。その制約の中で、いかに『AC』らしい音をつくるかが勝負というか。

齋藤： 1ユーザーとしても「やっぱブースタはコレ系の音じゃないと！」とか、ちゃんと思えるようにね。

星野： そうそう。やっぱりサウンドって、ゲームの盛り上げ役ですから！

齋藤司
●さいとう・つかさ／コンセプトデザイン部サウンドセクション・ディレクター。『マスターオブアリーナ』から『ナインブレイカー』までの、楽曲と効果音を担当。みずからも筋金入りのレイヴンで、イベントでユーザーと対戦した経験もあるとか。

星野康太
●ほしの・こうた／コンセプトデザイン部サウンドセクション・課長／ディレクター。齋藤と同期入社で、担当作品も同じ。シリーズのほとんどにおいて、耳に残るBGMの数々を手がけている。

CHAPTER 02



DATA



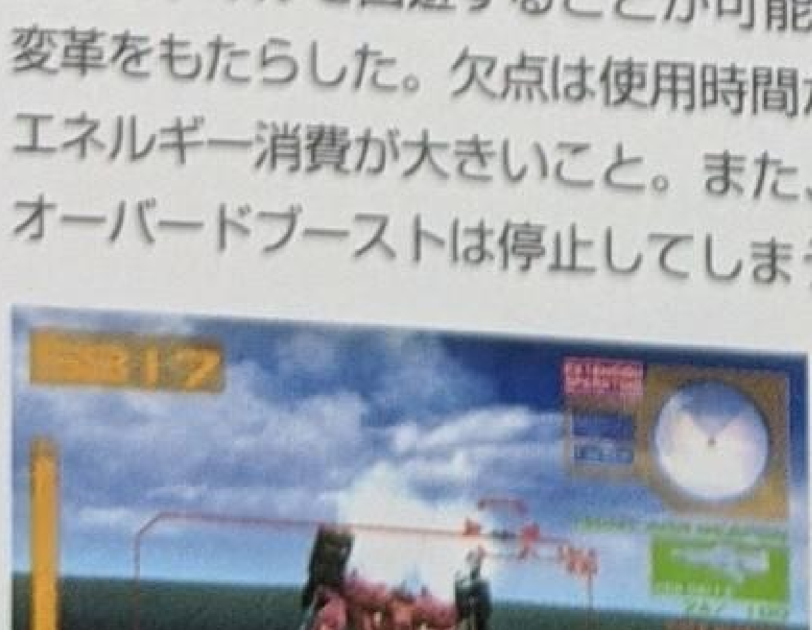
アーマード・コア2
プレイステーション2用ソフト
2000年8月3日発売
3,150円
（PlayStation 2 the Best版　2002年8月1日発売）

STORY......

2度の争乱「大破壊」と「大深度戦争」を経た地球暦196年、巨大企業ジオマトリクス社はある計画の情報を入手する。それは「火星テラフォーミング計画」と呼ばれる、火星を地球のような人類が住める星に改造する計画であった。これをきっかけに火星への移住が推進され、地球暦223年を迎えるころには、火星にも新しい人類社会が形成されつつあった。しかし、火星は地球以上に激しい企業間対立が存在し、また、テラフォーミング計画時から出現していたという正体不明の生物兵器「ディソーダー」が跋扈する土地となっていた。それは、ACを自在に操るレイヴンたちの時代がやってきたことを意味していた。

NEW ACTION
-オーバードブースト-

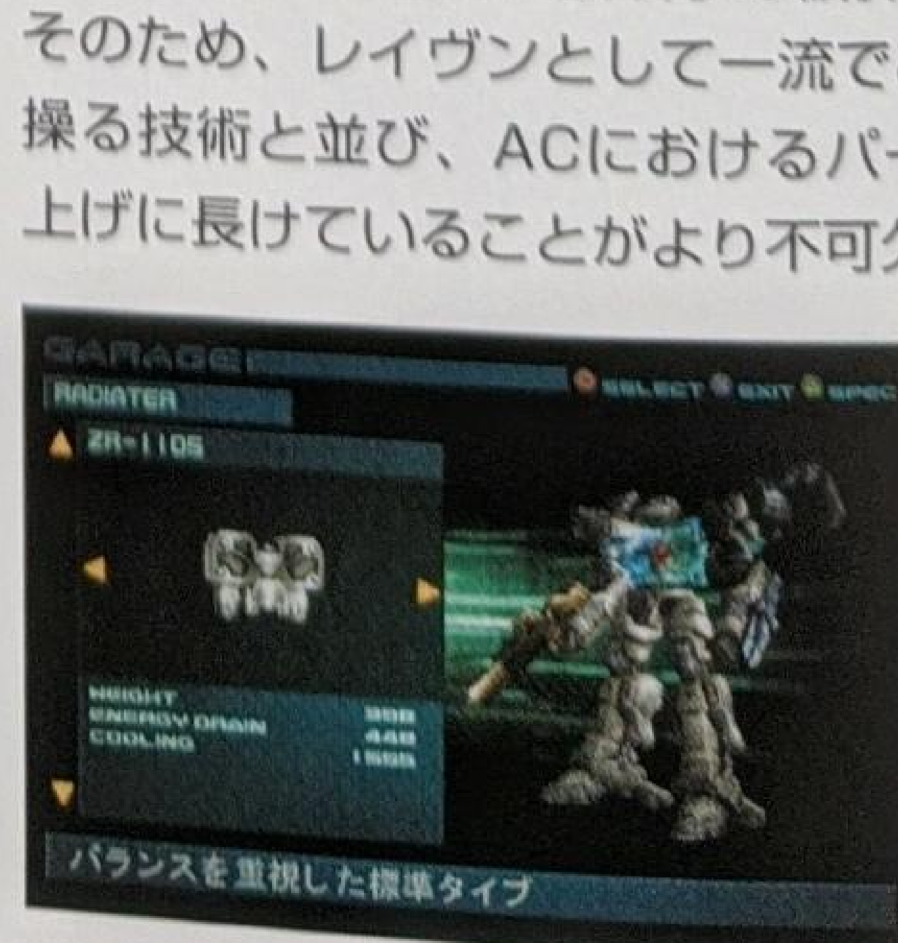
『AC2』からACのコア部分に新搭載された「オーバードブースト」は、従来装備していたブースタとは別物で、文字どおりブースタよりもはるかに強大な出力を生み出す機能である。発動させればタンク型などの重量機でも超高速で移動できる。これによって、敵機に急接近しての攻撃や、誘導ミサイルを回避することが可能になり、ACの戦法に変革をもたらした。欠点は使用時間が限られていることとエネルギー消費が大きいこと。また、障害物に激突するとオーバードブーストは停止してしまう。



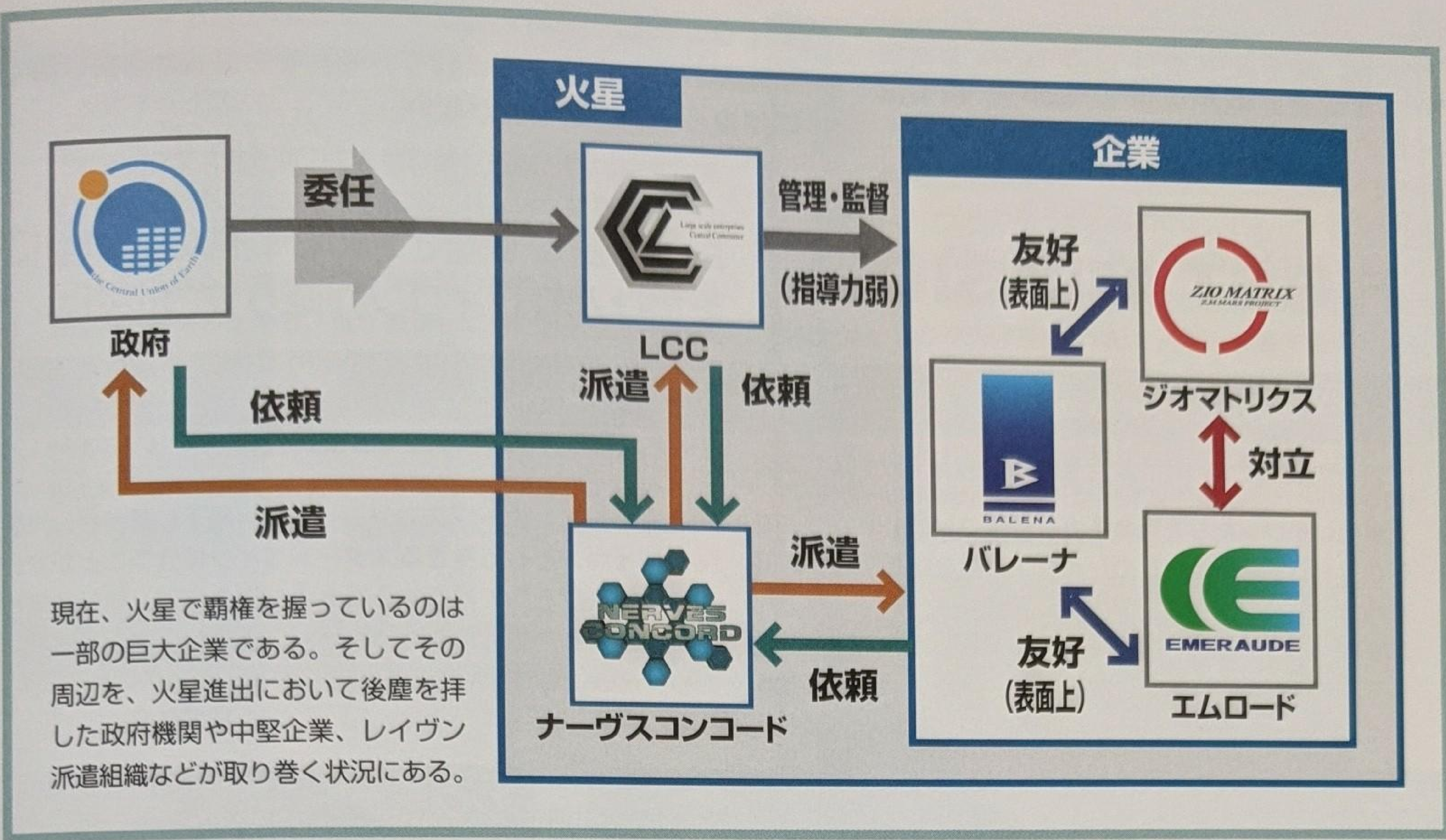
⬅空中ならば、オーバードブーストを発動させても障害物と衝突する危険はない。

NEW PARTS
-熱量の概念が加わる-

本作から新しく加わった要素として、熱量がある。AC機体は常に熱を発しており、冷却しなければオーバーヒートを起こしてしまう。そこで機体を組む際には、パーツが発する熱量よりもラジエータの冷却性能が上回らなければならない。また、熱量はブーストやエネルギー武器の使用、あるいは敵攻撃の被弾によっても発生する。そのため、レイヴンとして一流であるためには、機体を操る技術と並び、ACにおけるパーツ選択や機体の組み上げに長けていることがより不可欠となった。



⬅初期装備のラジエータは冷却性能が低い。早々に買い換えたいところだ。



CORPORATIONS & ORGANIZATIONS

政府 Government

企業間の紛争から勃発し、約30年間続いた「大深度戦争(Deep Earth War)」を生き残った企業・組織・レイヴンによって設立された統合組織。地下の複合都市から地上への移住を推進するなど、地球では主権を握っているが、火星においては無力に近い。

ジオマトリクス ZIO MATRIX

ACパーツを開発、販売する巨大企業。かつて地球の地下都市に君臨し、火星テラフォーミング計画の概要を入手したムラクモ・ミレニアム系の企業でもある。そのため、最初に火星進出を果たし、現在でも火星での主導権を握っている。

バレーナ BALENA

AC用の外部・内部装置を開発している。需要の多い火星に進出するや、急激に業績を伸ばしてきた。地球では弱小の部類に入る企業だが、次々と画期的な新技術を市場に提供。上位2社と友好な関係を築くことで、さらなる勢力拡大を狙っている。

LCC Large scale enterprises of Central Committee

正式名称は企業中央委員会。火星における統治機関で、地球政府によって設立された。その目的は「地上の復興を最優先とする」というもの。だが、火星進出では各企業に遅れをとり、武装面でも劣勢と、統治機関として機能できない状態にある。

エムロード EMERAUDE

「ムラクモ・ミレニアム」のライバルであった「クローム」系企業を中心に形成された、巨大複合企業。地球最大の企業体であるが、火星ではNo.2に甘んじている。火星での支配権を強化するためには武力の行使辞さずの姿勢をとっている。

ナーヴスコンコード NERVES CONCORD

コンコード社が、地球に続いて火星でもアリーナを運営するために構築したネットワークシステム。コンコード社は、秘密裏に各企業や政府からの依頼をレイヴンに提供している企業でもある。現在唯一機能しているレイヴンの派遣組織である。

特殊部隊フライトナーズ Frighteners

地球政府が編成した治安維持部隊。LCCの統制力を強化するため、火星に送り込まれた。隊長のレオス・クラインは「ナインブレイカー」としてアリーナに君臨した伝説のレイヴン。中核のメンバーに現役レイヴンを雇い入れており、戦闘能力は高い。

ストラング

「レイヴンテスト」を担当する審査官。アリーナおよびナーヴスコンコードに登録する力量があるレイヴンであるかを選別する。自身もアリーナの上位に名を連ねるほどのレイヴンである。「ストラング」はレイヴンとしての通り名で、本名は不明。

MISSIONS

レイヴンとして依頼されたミッションをこなすうち、大きな陰謀の渦中に巻き込まれていく。その流れから抜け出すには自らの腕に頼るしかない。

FIRST MISSION

自らの生きる道を求め、戦乱の赤い星にまたひとりレイヴンが降り立つ……。

レイヴン試験 -WILD BIRD-

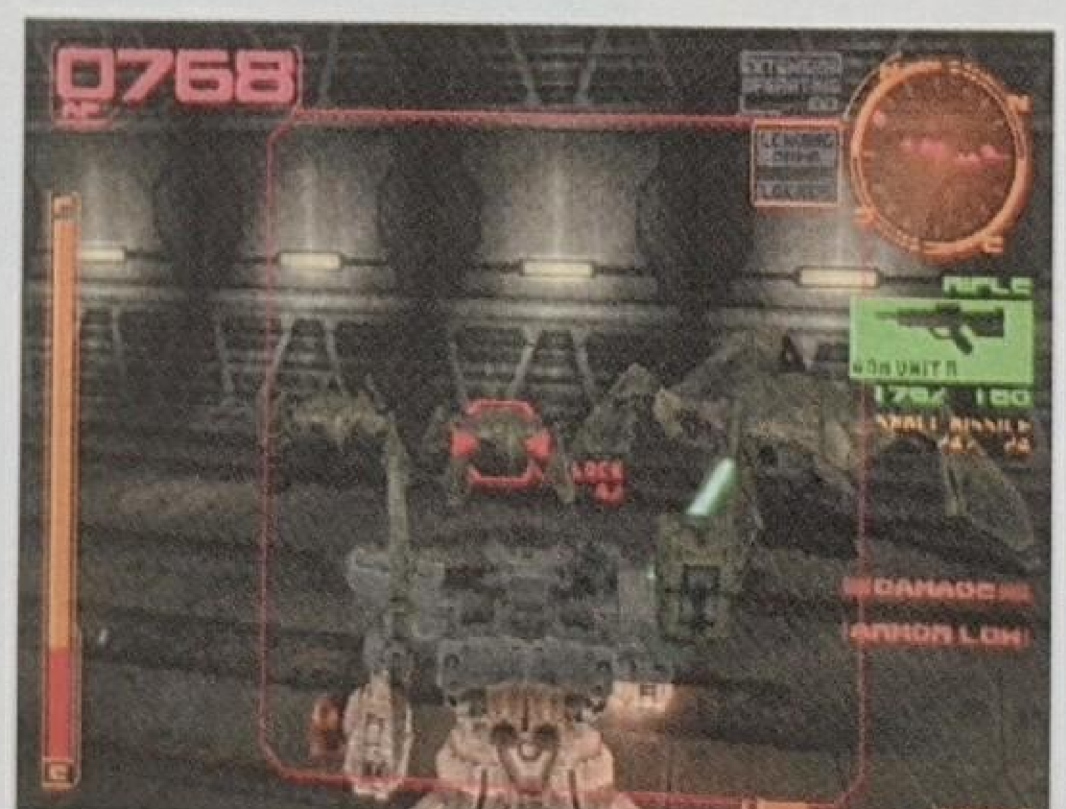
ナーヴスコンコード // ジオサテライトシティ

火星のレイヴンたちを束ねるナーヴスコンコード社は、地球からやってきたひとりのレイヴンの腕を試すため、試験を行う。テスト内容は、ジオサテライトシティに逃げ込んだMTたちを一掃してほしいという依頼を完遂すること。決して困難な内容ではない。成功すればアリーナに登録されるとともに、ナーヴスコンコードの所属下に置かれ、火星でレイヴンとして生きるスタートラインに立つことができる。審査役として同行するストラングの前で、地球で培われたその腕を存分に見せることができるか。試されるレイヴンとは、もちろん君のことだ。

ディソーダー排除 -SILENT SHOW-

LCC // 地下高速鉄道路

テラフォーミング計画の遺物といわれるディソーダー。火星では、無人装甲兵器であるこのディソーダーが都市や施設を襲撃し、甚大な被害を与えている。 今回の依頼は、まさに今、地下高速鉄道路の17号地区に出現し、破壊活動を行なっている多数のディソーダーを掃討してほしいというものであった。依頼主は火星政府機関であるLCC。ディソーダーが出現した地下高速鉄道路は、火星を横断する輸送交通網として重要な役割を担っている。分断されることになれば火星の開発は大きく立ち遅れ、経済的な被害も計り知れないであろう。至急、現場へと向かい、ディソーダーを排除する必要がある。



⬆ディソーダー1体の攻撃力は低いが、次から次へと出現するためにダメージが蓄積する。

レクテナ施設夜襲 -FIRE FLY-

エムロード // ヘラス平原 レクテナ施設

依頼内容は、ヘラス平原にあるレクテナ施設襲撃。この施設は、ジオマトリクス社が建設したもので、施設の周囲に配置されたレクテナ装置が太陽光をエネルギーへと変換、火星の各都市におけるエネルギー源としての役割を担っている。依頼主はエムロード社。施設およびレクテナ装置を完全に破壊することで、都市へのエネルギー供給を停止させ、ジオマトリクス社の社会的信用を大きく失墜させるための妨害工作である。大型砲のデーンズやバルドーに局地戦闘機のレディバードが配備され、施設の警備は堅固ゆえに、午前2時の夜半にMT部隊の援護を受け、作戦は遂行されることとなった……。

地上部隊要撃 -BURGLER ALARM-

エムロード // テラナ山脈 ザングチシティ

エムロード社から、ある勢力の一掃が依頼された。その勢力とは、LCCの地上部隊である。現在この部隊は、テラナ山脈方面からエムロード社の衛星都市「ザングチシティ」へ侵攻中であるとのこと。その途中にある「グレートブリッジ」を通過する際を狙い、1か所に集中した敵戦力を撃滅、侵攻を阻止するという作戦である。エムロード社から後方支援部隊として、2機のMTが作戦に参加するので、協力して任務を遂行する必要がある。この作戦はLCCの声明に対するエムロードの回答であり、失敗は許されない。



⬆後方支援につくMTと協力して任務にあたる必要があるミッションだ。

潜水艦護衛 -GARGLE-

ジオマトリクス社 // スターライト海上輸送航路

ジオマトリクス社所有の潜水艦に乗り込み、目的地まで護衛するよう依頼された。潜水艦は、バレーナ社から奪還した機密資料を運ぶためのもので、護衛は再強奪を狙うLCCとバレーナ社から資料を守るために行なわれる。護衛は潜水艦内で待機したのち、敵が襲撃してきた際に出撃することとなる。LCCは空母や巡洋艦などの海上戦力を保有しているため、上空のみならず海上からの襲撃にも備える必要がある。作戦の遂行において、敵艦に飛び移ったほうが効率よく攻撃できる。海上でも行動できるようフロート型のACで出撃するのが望ましいと思われる。

ジオシティ制圧 -DEEP SLEEP-

地球政府 // ジオシティ ジオマトリクス火星本社ビル

地球政府の元に、特殊部隊フライトナーズが火星の各地で一斉に反乱を起こし、重要施設を次々と占拠したとの情報が入った。ジオシティにも特殊部隊は現われ、ジオ本社ビルを占拠したらしい。これを受けて、地球政府は奪回作戦を計画、それにあたってレイヴンに協力要請を仰ぐこととなった。レイヴンの役目はシティ内に突入し、ビルを守備する特殊部隊のレイヴン2機を排除することである。敵を排除すると、別働隊である征圧部隊が本社ビルの屋上から突入する作戦だ。また、最優先事項として反乱軍リーダーのレオス・クラインを発見次第撃破するようにと、地球政府は要請してきた。

空中要塞侵入 -DEADMAN WALKING-

地球政府 // ベゼル砂漠上空 戦略航空戦艦[STAI]

地球政府から依頼がもたらされる。その内容は「STAI」の撃破というものだった。STAIは、バレーナ社が独自に開発した戦略航空戦艦で、火星全土を焦土にするだけの火力を備えている。火星各地で起きた暴動は陽動作戦であり、クラインの目的はこのSTAIを入手、発艦することにあった。STAIを発艦させ、衛星フォボスの軌道へと向かったクラインの次なる目的は、軌道上からの地表攻撃。そこでレイヴンたちには、輸送機から航空戦艦に乗り移り、内部に侵入、なんとしてもクラインを倒して、STAIの進行を停止させるよう要請がなされた。



⬆ジオシティを制圧したACはどちらも両腕にキャノンを搭載したフロート型。

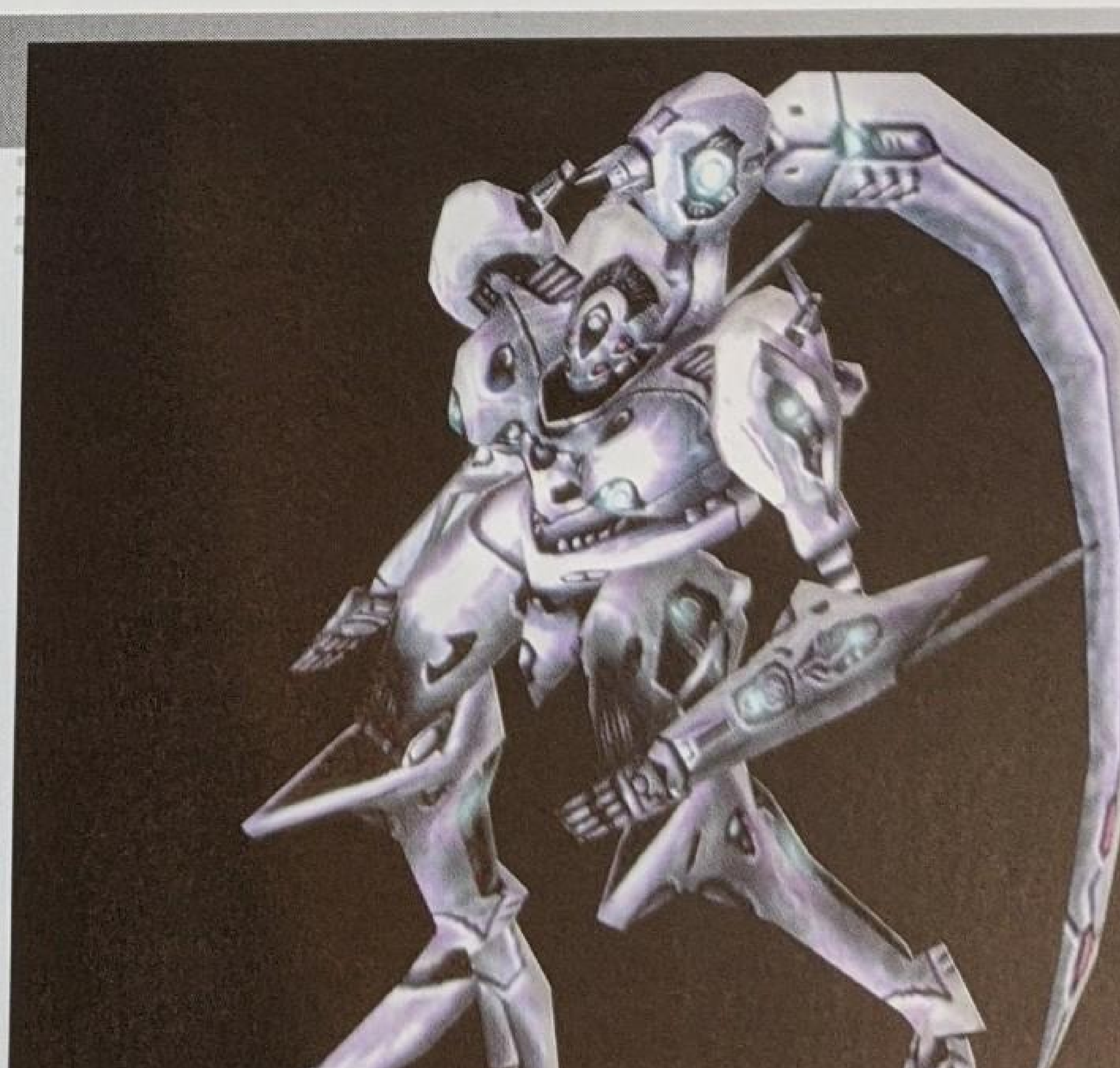
LAST MISSION

火星を焦土と化す陰謀を止められるか
ひとりのレイヴンにその行く末は託された……。

フォボス -BAD DAYS-

地球政府 // フォボス

火星の衛星フォボスから地球政府に通信が入った。通信者は反乱の首謀者レオス・クライン。その内容は、フォボスが古代火星文明が残した遺物であり、高性能なコンピュータによって制御された巨大な機動兵器であるという驚くべきものであった。すでにフォボスがその軌道を変えつつある状況は、一刻の猶予もないことを物語る。フォボスが落下することになれば、火星は壊滅状態へと陥ることは必至。そして地球政府から最後の依頼がもたらされた。依頼内容はクラインの撃破とフォボスの破壊。また、任務完了のあかつきには、全レイヴンが独立した傭兵として生きる自由を得ることも約束された。だが任務はそうたやすくはない。中には巨大ディソーダーやクラインが待ち構えている。これらすべてを一掃し、軌道コントロール装置を破壊しなければならないのだから。



⬆エレベータを降りた先に待つのは、かつてその名を轟かせた伝説のレイヴン。異形の機体を操る彼を倒し、その野望を止めるのだ。

RAVENS

レイヴンの頂きをめざす者たち

戦いの舞台を火星へと変えても、己の力を試したいのはレ
イヴンの性である。だが、賞賛と畏怖の対象になることが
できるのは、たったひと握りの者だけだ。

AC
プロビデンス
NAME アレス



最強の存在として火星のアリーナに君臨し続ける帝王。敗北の味を忘れてしまうほどの長期間、ACの残骸と栄光を積み上げてきた彼にとって、勝利はすでに美酒ではなく退屈をもたらすに過ぎない。彼が請い欲するものは、みずからを再び奮い立たせる強者の登場だけである。

AC
アポカリプス
NAME 囚人番号B-24715



パイロットは約1億年の懲役を課せられた服役囚だが、超法規的措置によってアリーナに参戦している。右腕にグレネードライフル、両肩にはグレネードランチャーと、火力の高い武器を装備し、フロート型の脚部で戦場を駆け巡る。高い攻撃力と機動力を兼ね備え、鬼神のごとき戦いぶりを見せてくれる。

AC
蒼天伍号
NAME バルザック



重量級のタンク型ACでありながら、空中戦を得意とする。その戦法と機体名から「空のレイヴン」という異名を持つ。危険を顧みず、戦火の激しい地にも自ら赴く好漢であったが、「空中要塞侵入」（P.053参照）のミッションにおいて、その命を落としてしまう……。

AC
ツェーンゲボーテ
NAME ストラング



四方にバズーカ弾を発射する重量機体を操るのは、任務成功率100％を誇るレイヴン。あらゆる手段を用いて、任務達成という目的を果たすことで知られるプロフェッショナルである。老練ともいえる、隙のない戦い方には苦戦させられるが、学ぶべきところが多いのもたしかだ。

AC
ルーキーブレイカー
NAME ヴァッハフント



下位から上位へとランキングを上げる際の障壁となる存在。ランカーとしての腕は上位レベルだが、あえて現在の順位に身を置いている。その目的は、成長株や新入りのランカーつぶし。機体も、下位ランカーでは翻弄されるしかないような機動性重視のACに仕上げている。

AC
エイトボール
NAME ハッスルワン



ランキングの下位に甘んじるには、それだけの理由がある。機体や装備の性能が問題ではなく、消極的な戦法が勝利を遠ざけてしまっている典型的な例だ。過去に存在した伝説のレイヴンの後継者と自称するが、今の順位では、負け犬の遠吠えとしか取られていないのも仕方ない。

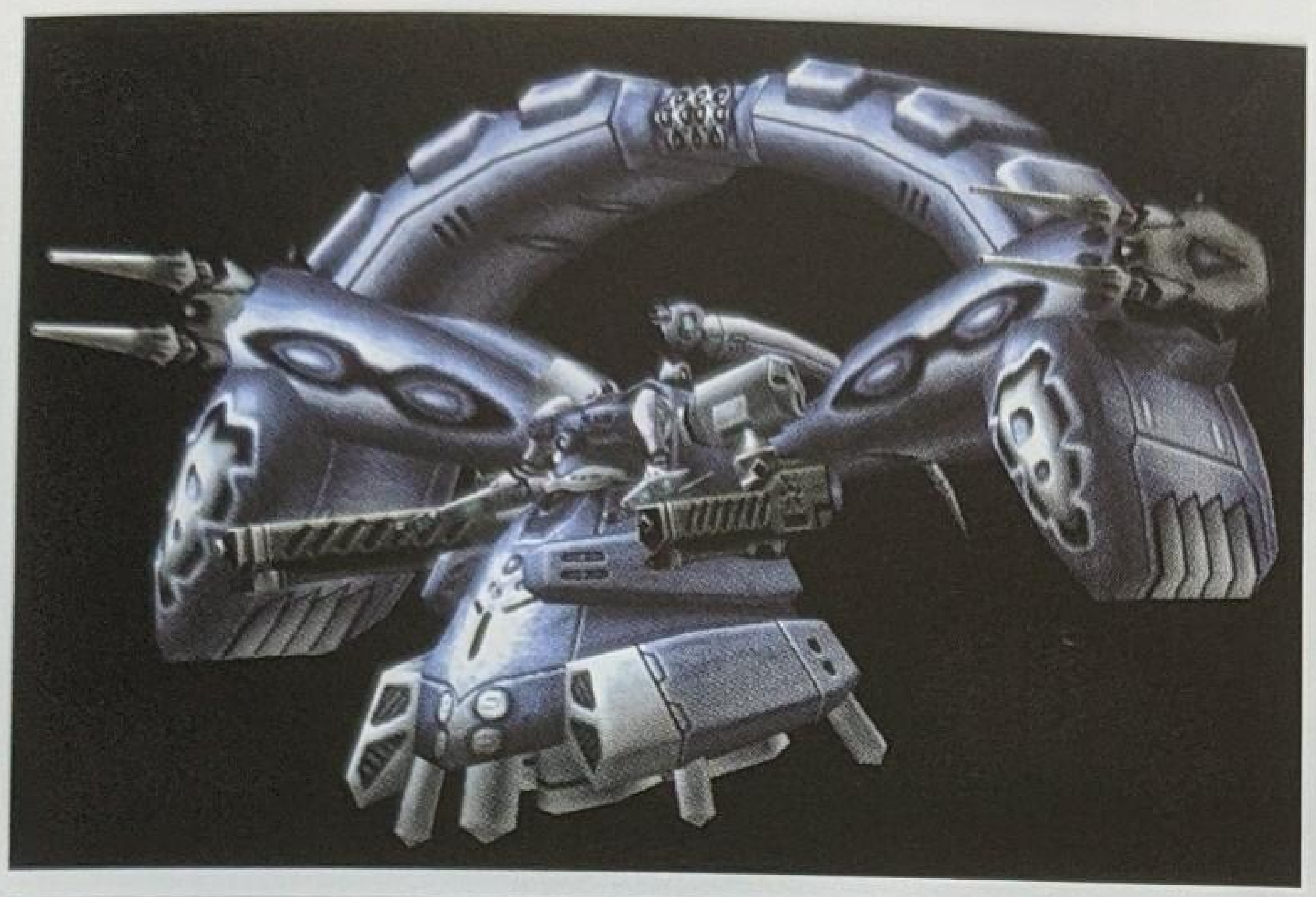
ENEMIES

装甲兵器や特殊部隊までもが登場

ミッションを遂行するために排除すべき敵の存在。ディソーダー、MT、そしてAC……。『AC2』では、レイヴンの前に以下のような敵が立ちはだかる。

ディソーダー

ディソーダーは無人装甲兵器であり、かつて火星に送り込まれた自律型作業機械の進化したものといわれる。現在、数多くの都市や施設がディソーダーによる被害を受けている。



スカラバエウス

超大型の浮遊型ディソーダー。ミサイルなどの実弾系を主武器としているフォボスで、反乱者レオス・クラインが駆る機体。内部にはディソーダー「フィリアル」を有し、スカラバエウスが破壊されるとその姿を現わす。フィリアルは機動性が高く、ビーム武器やブレードを装備し、ACに近い。

リュシオル

浮遊型の大型ディソーダー。フライトナーズが「プロトタイプ」と呼んでいた機体ではないかと思われる。そのためか、バルカン砲やミサイル、グレネード弾などの実弾武器を装備し、非常に高い攻撃力を誇る。





ソートレイル

逆関節型の脚部を持つ中型ディソーダー。機動性が高く、動きは俊敏。ジオマトリクス社はこのディソーダーを回収し、輸送しようとしたが、エムロード社の妨害により果たせなかった。

特殊部隊AC

LCCの管理下にある治安維持特殊部隊、それが「フライトナーズ」である。隊長のレオス・クラインをはじめ、隊員は皆優秀なAC乗りで構成されている。

スマッシュドッグ

フロート型の脚部だが、ビームキャノンとプラズマキャノンを装備した攻撃力の高いAC。ミッション「ジオシティ制圧」でジオ本社を制圧していた機体のうちの1機である（P.053参照）。





ボイル

フライトナーズ副隊長のボイル・フォートナーの愛機。空中要塞において、クラインをアシストしていた。重量型のACでありながら、強力なビーム火器による素早い攻撃を見せる。



クライン

本名レオス・クライン。特殊部隊フライトナーズ隊長。かつては地球の傭兵組織「レイヴンズ・ネスト」に所属し、アリーナでは「ナインブレイカー」の名で王者として君臨しつづけた。古代火星文明の機動兵器である衛星フォボスを火星に落とし、火星の争乱の源を一掃しようとする。

ANOTHER AGE ARMORED CORE

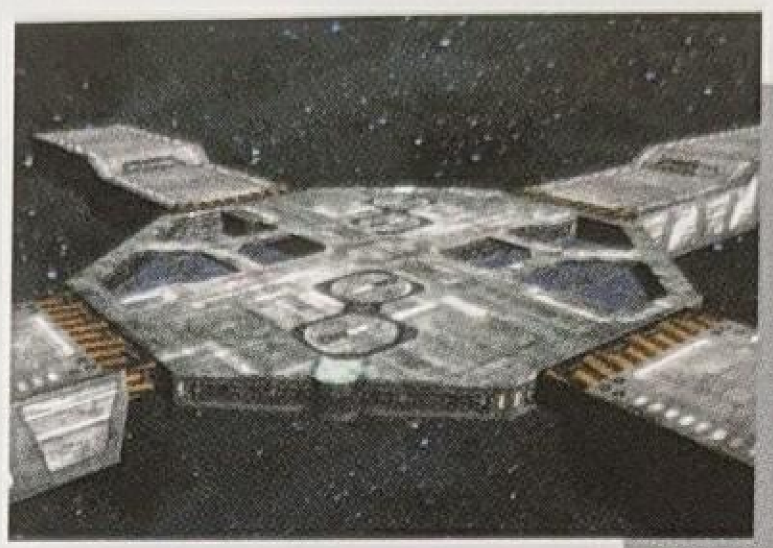
DATA

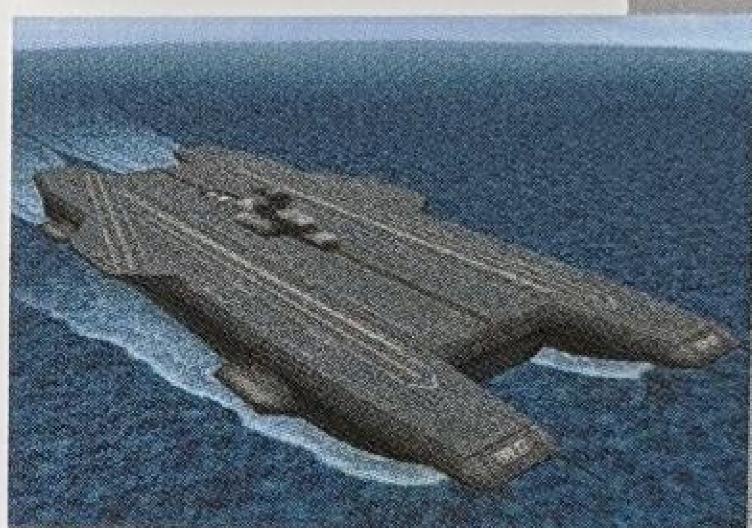


アーマード・コア2　アナザーエイジ
プレイステーション2用ソフト
2001年4月12日発売
3,150円
（PlayStation 2 the Best版　2002年11月7日発売）

STORY......

火星騒乱の後遺症か 今度は地球に不穏な空気が







レオス・クラインが火星で起こしたクーデターから数年。地球政府は、火星の中央集権組織において軍備の増強を進めていた。しかし、火星の各企業はこうした強い軍事力を持つ政府に危機感を覚え、おのおので兵器の開発、軍事力の確保を図り、政府と企業間の関係は悪化の一途をたどりつつあった。一方、地球では政府のある「セントラルオブアース」を中心に、大小17の区域を9つの監督局が分割管理していたが、どの地域も火星騒乱の事態収拾に力が注がれたために、開発は遅々として進んでいなかった。そのため、大深度戦争によって甚大な被害を受けていた多くの地下都市では、不満を爆発させ、各地で武装蜂起が頻発することとなる。政府、企業、そして民衆と紛争の種は尽きず、時代は混迷を極めようとしていた……。

NEW SYSTEM

シンプルに絞った4つのメニュー

『アーマード・コア2　アナザーエイジ』のゲーム内メニューは、ガレージ、ミッション、ショップ、システムの4つのみ。ひとつのミッションをクリアして報酬を得たらショップでパーツをそろえ、ガレージでセットアップ、また新たなミッションに挑戦する、という分かりやすい流れになっている。ミッションは拠点ごとに分かれており、拠点数は18、総ミッション数は92用意されている。



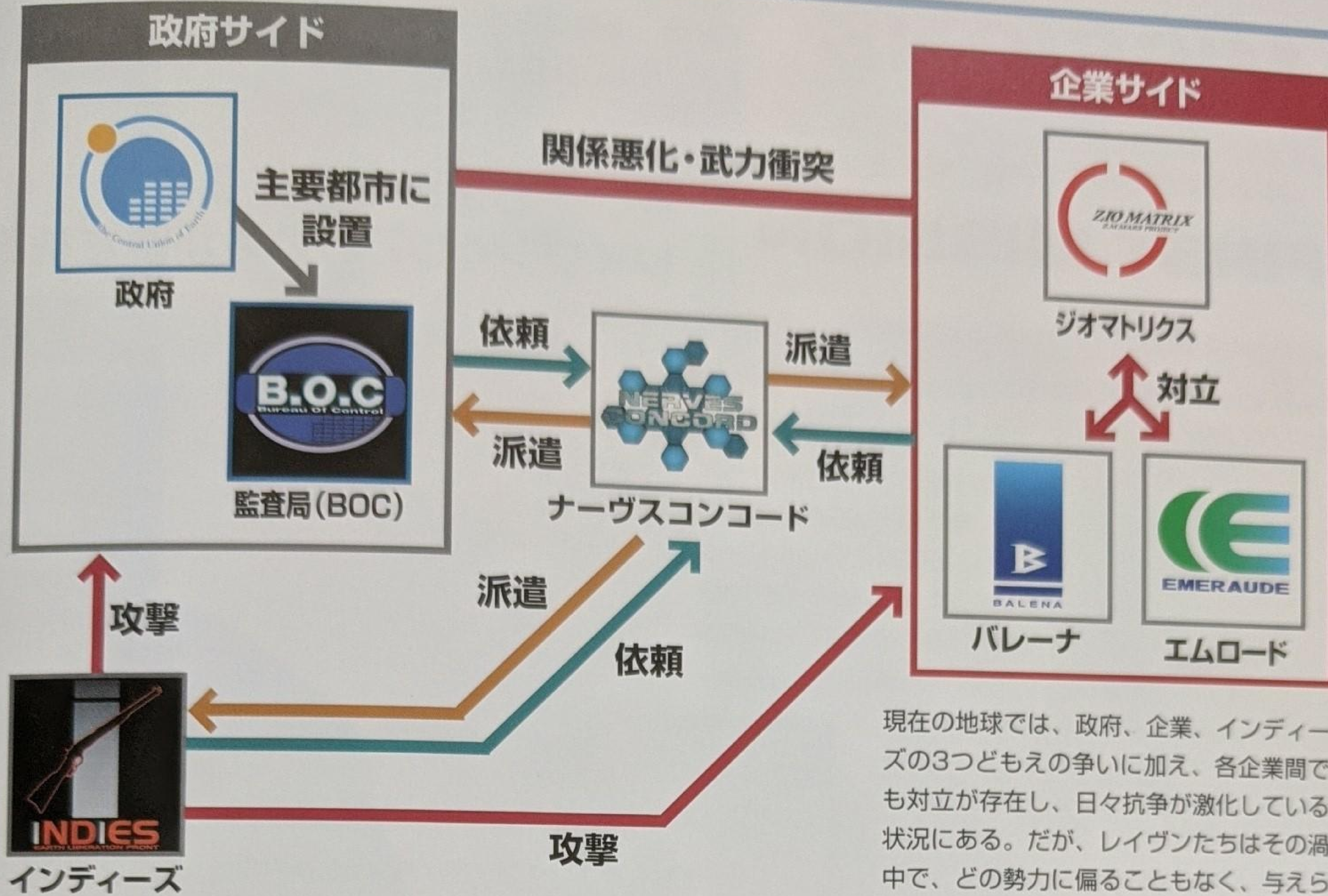
⬅ミッションをクリアすると、新たに活動できる拠点やミッションが登場する。

対戦の幅が広がるVS MISSION

2人用プレイでは、対戦モードのほかに「VS MISSION」が楽しめる。用意されたミッションは8つ。2プレイヤーが協力して遂行するミッションもあれば、異なる依頼主を持ちつつ対立してこなすミッションもある。対戦の勝敗は最終的な収支によって決定される。依頼を完遂しても機体修理や弾薬代などで支出が大きくなれば負けてしまうので、効率良く依頼をこなせたかが鍵になるといえよう。



⬅対戦相手を超えられるか？対戦相手の動向に常に注意を向けながら行動したい。



現在の地球では、政府、企業、インディーズの3つどもえの争いに加え、各企業間でも対立が存在し、日々抗争が激化している状況にある。だが、レイヴンたちはその渦中で、どの勢力に偏ることもなく、与えられた依頼をただこなしていくだけである。

CORPORATIONS & ORGANIZATIONS

ジオマトリクス　ZIO MATRIX

ディソーダー技術を利用し、火星での支配権強化を目的としたクーデター計画を試みるも失敗。しかし、全責任を支社に負わせ、最小限の被害に留めた。政府との関係は悪化する一方である。所有する軍事力の強化に力を注いでおり、前身であるムラクモ・ミレニアム社が遺した研究の掘り起こしに余念がない。

エムロード　EMERAUDE

火星における強引な展開はLCCとの全面衝突を生み、以降、火星での地位を大きく落とした。現在は、地球での勢力においてもジオマトリクス社に大きく水をあけられている。いまだ強大な軍事力を有し、軍事力強化策を推進する政府とは幾度か衝突しているため、精力的にレイヴンを囲い込もうとしている。

バレーナ　BALENA

火星での勢力を拡大しようと、統治機関であるLCCに接近した。だが、特殊部隊フライトナーズの暴走により計画は頓挫。また、政府との関係が表面化したことで、ジオマトリクス社やエムロード社とは険悪な状態に陥っている。現在でも政府とは友好関係にあり、軍事力強化策に協力的な姿勢をとっている。

政府　Government

地球および火星の統治機構。数年前に起きた火星でのクーデター事件以来、急速な武装強化を進めているため、各企業体の危機感や地下都市住人の反発を助長する結果を生んでしまった。

監督局　Bureau of Control

ネオ・アイザックなど地球のおもな大都市に設置され、周辺地域一帯を管轄している行政機関。政府直属の組織だが、担当区域の企業統制や治安維持、軍備に関してなどで裁量権を有している。

インディーズ　Indies

新たな統治機構の設立を求め、政府や企業などの権力機構を標的としている武装組織。地下世界の貧民層を中心に構成されるが、元レイヴンと称する者も属している。

ナーヴスコンコード　Nerves Concord

地球と火星でアリーナを運営。その一方で、アリーナに登録しているレイヴンに対し、政府や企業からの依頼を斡旋する派遣企業でもある。政府や企業の勢力争いには関わらず、中立の立場を守る。

CHAPTER 1
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE
CHAPTER 3
CHAPTER 4
CHAPTER 5

MISSIONS

混迷を極める復興中の地球では依頼内容は、他企業のスパイ排除、未確認大型兵器の撃破など千差万別。それゆえレイヴンにも、任務遂行にあたって幅広い能力が要求される。

FIRST MISSION

舞い込む依頼は多種多様
レイヴンとしての力量が試される。

武装集団排除 -WISH HAND-

ネオ・アイザック監督局 // 大型エレベータ下部地下都市

ネオ・アイザック監督局から、地下都市を不法占拠するインディーズの排除を依頼される。地下都市は現在建造中の大型エレベータ施設の下部にあり、占拠はこのエレベータ建造に反対しての行動らしい。インディーズは、政府や企業体などの権力機構に対してテロ行為を続ける厄介な武装集団である。だが、レイヴンが遅れをとるような相手ではない。反政府行為への警句となるよう、速やかな任務遂行が求められている。実際、相手の兵力は大したものではない。あざやかに任務を遂行させて、この先の依頼主たちにレイヴンとしての力を見せつけておきたいところだ。

大型兵器撃破 -HIGH NOON-

ネオ・アイザック監督局 // 旧地上都市

ネオ・アイザック監督局から依頼が入った。大型の未確認兵器がザーム砂漠を横断し、ネオ・アイザックへ侵攻中である。そこで旧地上都市で大型兵器を待ちうけ、撃破してほしいとのこと。大型兵器の正体は、バレーナ社がザーム砂漠で極秘に開発を進め、完成させたMT「グレイクラウド」。「大破壊」以前の兵器あるいは技術を利用して建造したと推測される機動兵器で、本体にオービットキャノン、両腕にグレネードランチャーを備えるほか、8連装垂直ミサイルを装備するなど、強力な火器の塊である。ともかくパーツをひとつずつ破壊し、敵の攻撃を弱めていくしか方法はない。苛酷な戦いとなることだけは覚悟せねばならない。

専属レイヴン消去 -BOND-

エムロード社 // 旧地上都市

エムロード社の専属レイヴンが、実は他企業のスパイであったことが発覚。エムロード社は、速やかに彼の整理を決めた。今回の依頼内容は、旧地上都市に向かい、スパイのみならず同地で駐留する2人のレイヴンをも合わせて始末すること。つまり、3機ものACを撃破しなければならない。ターゲットとなる3機のACとは、ガイリーズの乗るペンデュラムに、トーレスの乗るビットバイパー、サーシャの乗るヘブンズブレイズ。これらを同時に相手にしなければならない困難な依頼内容である。だが、対AC戦に慣れた一流のレイヴンなら決して不可能ではない。



⬆タイプの異なるAC3機を相手にすることになる。

LAST MISSION

多岐に及んだミッションの集大成
レイヴンの本分はAC対決にあり。

未踏査地区最終調査 -DOMINION FEATURE-

政府 // ロストフィールド

立ち入りを禁じられ、限られた者のみが存在を知る政府直轄地区。依頼によって同地区を調査するために足を踏み入れた2度とも、強力な正体不明の敵と対峙することとなってしまった。そして今回。政府中枢から直接依頼されたその内容とは、その未踏査地区にある人工施設内に侵入、ある目標の破壊というものだった。しかし、人工施設内で待ち受けていたのは、前2回に出会った相手をはるかに凌駕するような、未知なる敵であった。人間形態と飛行形態という2種類の形態に自在に変化して、猛烈なパワーで襲いかかってくるのだった。



⬆紛うことなきその強さは歴史に名を残した者の証明。肌で感じる良い機会かもしれない。

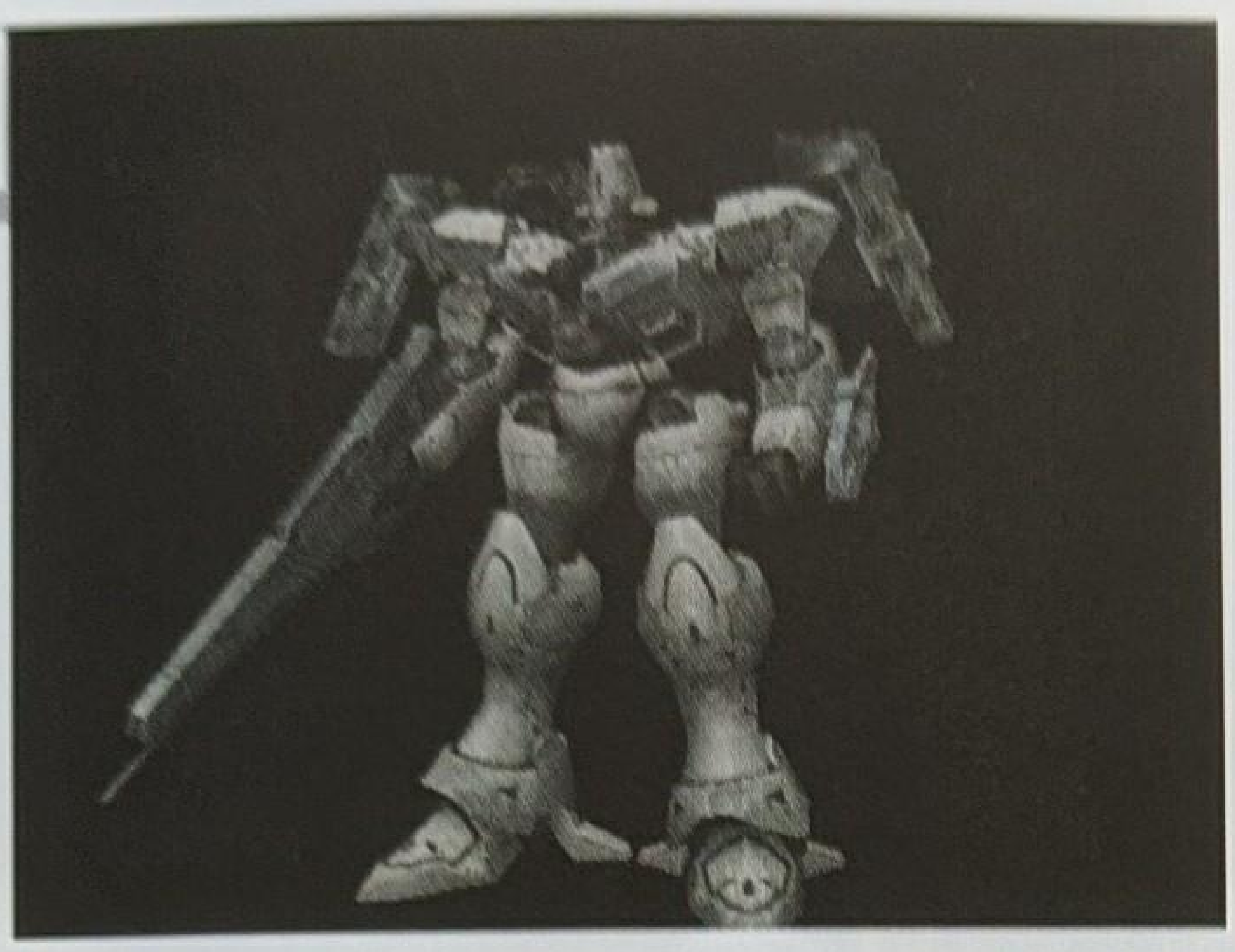
ENEMIES

種類を増した敵たち

強力なACのほか、未知の生物や旧世代文明の遺物である大型MTなど、『アナザーエイジ』ではミッション中に、今まで以上にさまざまな敵と遭遇するのが特徴である。

AC

アリーナでのランキング戦モードを持たない『アナザーエイジ』において、ミッションでのみACと戦う機会がある。レイヴンが操るACはミッション完遂の最大の障壁となっている。



ディエス・イレー〈アンタレス〉

パイロットは火星では名の通ったレイヴンであったが、不法渡航の末に機動エレベータの中継ステーションを占拠した。実は強化人間であり、ブースターによるエネルギー消費が少ないという特性を活かし、機動力のあるACで高速移動しながらの攻撃が得意。

戒世(かいせい)〈ハングマン〉



監督局に雇われ、インディーズの拠点調査の護衛に当たっていた。ACは重量型で、高い防御力を誇るが、ブレードを持たず、総装備弾数が少ないのが弱点。



アームドゴリラ〈T・マニア〉

パイロットは強盗集団のリーダー。機体は、両腕に武器型アームを装備したタンクタイプ。砂に覆われた平地であるギエンクレーターにアジトを構えていたためか。

MT

本来作業用であったが、安価な兵器としても利用される。

上下分離型MT グレイドル



特殊なタイプのMT。下部に巨大なキャノン砲を備えた飛行機のようだが、ダメージを受けると機体を分離させ、地上用MTとなる。



MT トライアンフ

ACの脚部に武器を装備させただけのようなフォルムをしたMT。機動力はないが、肩武器として拡散レーザーを装備している。

生物兵器

「大破壊」などの大規模な戦争によって、生み出された兵器。



スカウタ・フリー

南西部の未開発地域で発見された生物兵器。その攻撃はAC機体に機能障害を起こさせる。ヒルダ廃棄施設に巣くっていた巨大生物兵器デストロイヤ・フリーから産み出されていたこの生物兵器は、バイオセンサー付きの頭部がないと、ロックオンできない。

PARTS LIST

『AC2』からは、ラジエータ、インサイド、エクステンションというパーツが登場した。また、従来のパーツも熱量という概念が加わったことで、パラメータ数が増えている。優れた機体を組み上げるためには、まずは新要素の把握が不可欠といえるだろう。

各パラメータ、アイコンの意味

パラメータ

全パーツ共通パラメータ

重量：パーツの重さ。
消費EN：パーツのエネルギー消費量。

外部パーツ共通パラメータ

AP：パーツの耐久力。
実弾防御：実弾系兵器に対する防御力。
EN防御：エネルギー系兵器に対する防御力。
冷却性能：被弾などで上昇した機体温度を下げる性能。

武器パーツ共通パラメータ

攻撃力：弾丸1発あたりの攻撃力。
装弾数：武器の使用可能回数。
射程距離：武器の弾丸が届く距離。
発射間隔：弾丸の発射後、次の弾丸を発射するまでにかかる時間。
命中時熱量：弾丸が命中した敵に与える熱量。
弾単価：弾丸1発あたりの価格。エネルギー系武器には存在しない。
最大ロック数：一度にロックオンできる敵の数。
発射時消費EN：エネルギー系武器の発射に伴うエネルギー消費量。
発射時自己反動：キャノン系の武器の発射時に自機が受ける反動。

頭部パーツ固有パラメータ

システム制御：システムエラーから回復するまでの時間。
バランス制御：被弾時の衝撃に対する耐性。
ハッキング機能：ゲートロックを解除するハッキング能力。

コア固有パラメータ

腕部最大積載量：装備可能な腕部パーツと武器の重量の合計。
迎撃性能：敵ミサイルを迎撃できる確率。
迎撃範囲：敵ミサイルを迎撃できる範囲。
OB出力：オーバードブーストの出力。
OB時消費EN：オーバードブースト発動時に消費するエネルギー。
OB時発熱量：オーバードブースト発動時に上昇する熱量。
リミット解放時間：一定時間エネルギーゲージが減らなくなる「リミット解放」の持続時間。
オプションスロット数：装備可能なオプションスロット数の合計。

腕部パーツ固有パラメータ

EN供給：ブレードに供給されるエネルギー量。
反動制御：銃を発射した際の反動を抑制する能力。
追尾能力：ブレードを使用した際に敵を追尾する能力。

脚部パーツ固有パラメータ

脚部最大積載量：装備可能なパーツ重量の合計。
移動性能：移動する速度。
着地時安定性：着地したときの衝撃に対する安定性。
被弾時安定性：被弾したときの衝撃に対する安定性。
旋回速度：機体を旋回させる速度。
ブレーキ性能：ブースト移動などから停止するまでの距離の短かさ。
待機時消費EN：静止状態でのエネルギー消費量。

ブースタ固有パラメータ

ブースト出力：ブースタの出力。高いほど高速で移動できる。
ブースト時消費EN：ブースタ使用時に消費されるエネルギーの量。
使用効率：ブースタ出力とブースト時消費ENの比率。

FCS固有パラメータ

最大ロック数：一度にロックオンできる敵の数。
ロックタイム：ミサイルのロックオンにかかる時間。
ロックオン可能距離：ロックオンできる最大距離。
サイト性能：ロックオンサイトの大きさ。
照準精度：ロックオン中の敵に対する射撃の正確さ。
照準速度：ロックオンサイト内を照準が移動する速度。

ジェネレータ固有パラメータ

EN出力：ジェネレータが一定時間で生み出すエネルギーの量。
コンデンサ容量：ジェネレータに蓄えておけるエネルギーの最大量。
緊急容量：エネルギーゲージのレッドゾーンの長さ。
発熱量：一定時間で発する熱量。

ラジエータ固有パラメータ

通常時冷却能力：一定時間で下げることのできる熱量。
緊急時冷却能力：熱暴走時に、一定時間で下げることのできる熱量。

エクステンション固有パラメータ

ブースト可能間隔：補助ブースタが使用できる間隔。AC2AAで追加。
同時発射数：連動ミサイルが同時に発射される数。

レーダー固有パラメータ

レーダー距離：レーダーの有効距離。

ブレード固有パラメータ

ブレード範囲：ブレードが届く範囲
攻撃時発熱量：攻撃した際に上昇する熱量。

シールド固有パラメータ

有効範囲：シールドの防御効果が有効な角度。
発動時発熱量：シールドを発動したときに上昇する熱量。

その他の固有パラメータ

総弾数増加率：ほかの武装の装弾数が増える割合。弾倉のみに存在。
効果時間：ステルスを発動した際、敵からロックオンされなくなる時間。
発動可能回数：ステルスの機能を発動できる回数。

オプショナルパーツ固有パラメータ

必要スロット数：装備する際に必要となるコアのオプションスロット数。

アイコン

COM LOW ：**COMタイプ・旧式　必要最低限の情報のみ提供**
COM MID ：**COMタイプ・標準　周囲の状況についての情報を提供**
COM HIGH ：**COMタイプ・高性能　周囲の状況について、詳細な情報を提供**
MALE ：**COM性別・男性**
FEMALE ：**COM性別・女性**
MAP NONE ：**マップ機能なし　自分の周囲のみ表示可能**
MAP AREA ：**エリア表示機能　通過した場所を記憶して表示可能**
MAP A&P ：**エリア＆地名表示機能　目標物の位置なども表示**
N-COUNTER ：**ノイズカウンター　ロックオン妨害電波の影響を受けない**
BIO SENSOR ：**生体反応センサー　生体兵器をロックオン可能**
RADAR ：**頭部内蔵型レーダー**
STANDARD ：**レーダー表示タイプ・標準**
CIRCLE ：**レーダー表示タイプ・円形**
OCTAGON ：**レーダー表示タイプ・八角形**
MISSILE ：**ミサイル表示機能　レーダーに敵ミサイルを表示**
STEALTH SENSOR ：**ステルスセンサー　ステルスを使用している敵をレーダーに表示**
EXTENSION ：**エクステンションTP　腕部にエクステンションを装備可能**
JUMP ：**ジャンプ機能**
LOCK SINGLE ：**ロックタイプ・単体　1体の敵を集中してロックオンする**
LOCK MULTI ：**ロックタイプ・複数　複数の敵を順番にロックオンする**
SIGHT ST ：**サイトタイプ・標準**
SIGHT SP ：**サイトタイプ・特殊**
SIGHT ND ：**サイトタイプ・遠距離**
SIGHT WS ：**サイトタイプ・広角**
SIGHT LW ：**サイトタイプ・縦長**
SIGHT SW ：**サイトタイプ・横長**
NO LOCK ：**ロックオン不可**
SOLID ：**実弾系兵装**
ENERGY ：**エネルギー系兵装**

HEAD



やはり内蔵レーダーと、マップ機能の有無が重要である。それに次いで、防御面の性能を検討しよう。また、COM性能は、熟練者にとってはさほど重要ではない。

CATEGORY ZHD-GE/OHR

25700 C



冷却性能	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	D	AP	C

COM LOW / FEMALE / MAP NONE / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADER

システム制御	B	バランス制御	E
ハッキング機能	D	レーダー距離	—
レーダー間隔	—	センサー間隔	E

初期装備の頭部パーツ。非常に軽く、レーダー機能がない点以外は価格のわりに悪くない性能。

CATEGORY EHD-GN-92

33800 C



冷却性能	E	重量	D
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	S	AP	S

COM LOW / MALE / MAP NONE / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADER

システム制御	S	バランス制御	A
ハッキング機能	E	レーダー距離	—
レーダー間隔	—	センサー間隔	B

全頭部中最高のAPを持ち、防御面は万全。付加機能がほとんどないので、使うなら局地戦で。

CATEGORY EHD-NIGHTEYE

49700 C



冷却性能	E	重量	A
EN防御	D	消費EN	C
実弾防御	C	AP	B

COM HIGH / FEMALE / N-COUNTER / BIO SENSOR / AC2 / AC2AA / RADAR / STANDARD

システム制御	B	バランス制御	C
ハッキング機能	E	レーダー距離	E
レーダー間隔	E	センサー間隔	S

マップ機能が充実し、レーダー機能もある万能パーツ。防御力も平均レベルに保たれている。

CATEGORY EHD-GARD

19300 C



冷却性能	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	D	AP	E

COM LOW / MALE / MAP NONE / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADER

システム制御	E	バランス制御	S
ハッキング機能	E	レーダー距離	—
レーダー間隔	—	センサー間隔	A

軽量かつ安価だが、防御力は最低レベル。バランス制御だけは全頭部中で最も優れている。

CATEGORY ZHD-06/RW

30500 C



冷却性能	S	重量	B
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	E	AP	S

COM MID / MALE / MAP AREA / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	A	バランス制御	E
ハッキング機能	E	レーダー距離	E
レーダー間隔	E	センサー間隔	S

APは多いが防御力は非常に低い。レーダー機能を搭載した頭部としては安いのが取り柄である。

CATEGORY EHD-ONE-NT

61000 C



冷却性能	E	重量	A
EN防御	C	消費EN	E
実弾防御	C	AP	D

COM MID / MALE / MAP AREA / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	D	バランス制御	C
ハッキング機能	B	レーダー距離	D
レーダー間隔	D	センサー間隔	A

一通りの付加機能を備えている。しかし、基本性能は平凡で、消費ENが多いという欠点もある。

CATEGORY ZHD-8008/S

41500 C



冷却性能	D	重量	A
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	E	AP	A

COM HIGH / FEMALE / MAP A&P / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	B	バランス制御	E
ハッキング機能	S	レーダー距離	A
レーダー間隔	B	センサー間隔	B

防御力は低いが、軽量でレーダー機能も優秀。大半のミッションはこれで対応できるだろう。

CATEGORY ZHD-AG/TURRET

44700 C



冷却性能	E	重量	A
EN防御	D	消費EN	B
実弾防御	B	AP	S

COM MID / FEMALE / MAP NONE / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADER

システム制御	B	バランス制御	S
ハッキング機能	B	レーダー距離	—
レーダー間隔	—	センサー間隔	S

付加機能を持たず、軽さとAPや防御力を両立したタイプ。だが、強いて使うほどの魅力はない。

CATEGORY ZHD-MO/EGRET

89000 C



冷却性能	E	重量	A
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	D	AP	A

COM HIGH / FEMALE / MAP A&P / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	C	バランス制御	B
ハッキング機能	B	レーダー距離	C
レーダー間隔	C	センサー間隔	A

軽量で消費ENも低く、付加機能も完備している。全頭部中最高の価格に見合った性能といえる。

CATEGORY ZHD-2000/SV

38400 C



冷却性能	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	E
実弾防御	D	AP	C

COM HIGH / MALE / MAP AREA / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	S	バランス制御	E
ハッキング機能	D	レーダー距離	E
レーダー間隔	E	センサー間隔	C

ZHD-MO/EGRETの廉価版的な性能を持つ。軽量で高機能だが、消費ENが非常に多いのがネックだ。

CATEGORY EHD-DOME

52100 C



冷却性能	C	重量	C
EN防御	S	消費EN	A
実弾防御	D	AP	S

COM MID / FEMALE / MAP NONE / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADER

システム制御	A	バランス制御	E
ハッキング機能	A	レーダー距離	—
レーダー間隔	—	センサー間隔	S

APとEN防御はトップクラス。生体センサーも装備しているので、対生体兵器戦で活躍する。

CATEGORY EHD-WACS

73300 C



冷却性能	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	E	AP	D

COM HIGH / MALE / MAP A&P / N-COUNTER / AC2 / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	E	バランス制御	D
ハッキング機能	A	レーダー距離	S
レーダー間隔	S	センサー間隔	A

頭部パーツ中唯一、レーダーの付加機能まで完備している。防御力は低いが、装備する価値はある。

CATEGORY EHD-SCOPEEYE

64000 C



冷却性能	E	重量	B
EN防御	E	消費EN	C
実弾防御	D	AP	C

COM HIGH / MALE / MAP A&P / N-COUNTER / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	C	バランス制御	D
ハッキング機能	D	レーダー距離	B
レーダー間隔	A	センサー間隔	S

EHD-NIGHTEYEのレーダー距離を強化。重くなり、防御力も低下しているのでやや使いにくい。

CATEGORY ZHD-102/ROCK

57700 C



冷却性能	E	重量	E
EN防御	S	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

COM MID / FEMALE / MAP A&P / N-COUNTER / AC2AA / BIO SENSOR / RADAR / STANDARD

システム制御	E	バランス制御	S
ハッキング機能	B	レーダー距離	S
レーダー間隔	B	センサー間隔	S

AP、防御力、付加機能すべてに優れている。非常に重いが、ほかの装備を調整してでも使いたい。



CORE

コアパーツには、『AC2』からオーバードブーストという要素が加わった。防御力だけでなく、オーバードブーストの性能も、コアを選ぶ際の基準のひとつとなるだろう。

CATEGORY ZCX-F/ROOK

99800 C



腕部最大積載量	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	B	AP	A

AC2 AC2AA

冷却性能	A	迎撃性能	—
迎撃範囲	—	オプションスロット数	B
OB出力	C	OB時消費EN	B
OB時発熱量	C	リミット解放時間	C

重量が軽めで防御力も高い中量級コア。すべての能力が平均以上で、これといった欠点はない。

CATEGORY ECM-XR00

62200 C



腕部最大積載量	B	重量	B
EN防御	D	消費EN	B
実弾防御	C	AP	C

AC2 AC2AA

冷却性能	D	迎撃性能	A
迎撃範囲	A	オプションスロット数	C
OB出力	A	OB時消費EN	S
OB時発熱量	A	リミット解放時間	E

ミサイル迎撃機能を持つが、ZCX-F/ROOKと比べるとやはり見劣りしてしまう。価格の安さが救い。

CATEGORY ECL-ONE

89000 C



腕部最大積載量	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	D
実弾防御	E	AP	E

AC2 AC2AA

冷却性能	E	迎撃性能	C
迎撃範囲	C	オプションスロット数	B
OB出力	S	OB時消費EN	D
OB時発熱量	S	リミット解放時間	E

最も軽いコア。オプションスロット数は多めだが、総合的に見ればZCL-XA/2の方が優れている。

CATEGORY ZCL-XA/2

110000 C



腕部最大積載量	E	重量	A
EN防御	C	消費EN	E
実弾防御	D	AP	E

AC2 AC2AA

冷却性能	C	迎撃性能	—
迎撃範囲	—	オプションスロット数	S
OB出力	S	OB時消費EN	E
OB時発熱量	S	リミット解放時間	D

最大のOB出力とオプションスロット数を持つ。防御力の低さを機動性で補う戦術が求められる。

CATEGORY ZCH-GR/1

74000 C



腕部最大積載量	S	重量	D
EN防御	A	消費EN	A
実弾防御	A	AP	S

AC2 AC2AA

冷却性能	S	迎撃性能	—
迎撃範囲	—	オプションスロット数	D
OB出力	C	OB時消費EN	B
OB時発熱量	E	リミット解放時間	S

安定した性能を持つ重量級コア。OB時発熱量が高いので、連続使用するとすぐ熱暴走してしまう。

CATEGORY ECH-D4

105000 C



腕部最大積載量	S	重量	E
EN防御	S	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

AC2 AC2AA

冷却性能	B	迎撃性能	D
迎撃範囲	B	オプションスロット数	E
OB出力	E	OB時消費EN	S
OB時発熱量	C	リミット解放時間	C

最高の防御力を持つコア。重さはともかく、オプションスロット数の少なさが気になるところ。



ARMS

腕部は重量や防御力を基準に選ぶのは当然だが、射撃の精度に関わる反動制御や、ブレードの威力や命中率と直結したEN供給と追尾性能にも注目しておきたい。

CATEGORY ZAN-414/SLA

23800 C



冷却性能	E	重量	C
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	E	AP	C

COM LOW
AC2 AC2AA

EN供給	B	反動制御	C
追尾能力	C		

中量級の腕としてはEN防御が高い。しかし、実弾防御は低いため、役に立つ状況は限られる。

CATEGORY EAN-S0

14800 C



冷却性能	B	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	C	AP	D

EXTENSION
AC2 AC2AA

EN供給	E	反動制御	E
追尾能力	B		

初期装備の腕部。最も低価格なわりにはバランスの取れた性能で、使い続けてもいいだろう。

CATEGORY EAN-CEX

19500 C



冷却性能	E	重量	B
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	B	AP	C

EXTENSION
AC2 AC2AA

EN供給	C	反動制御	D
追尾能力	C		

EAN-S0の強化版。防御力とともに重量と消費ENまで増加したため、使いづらくなってしまった。

CATEGORY ZAN-616/AUR

37000 C



冷却性能	E	重量	C
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	B	AP	D

EXTENSION
AC2 AC2AA

EN供給	C	反動制御	D
追尾能力	B		

APが低めである以外は平均以上の性能を持つ。コストパフォーマンスに優れたパーツである。

CATEGORY EAN-2112

24200 C



冷却性能	E	重量	B
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	A	AP	B

EXTENSION
AC2 AC2AA

EN供給	C	反動制御	B
追尾能力	B		

実弾防御を重視したパーツ。消費ENとAPにも優れ、EN防御をほかのパーツで補えば使える。

CATEGORY ZAN-202/TEM

21200 C



冷却性能	A	重量	S
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	E	AP	B

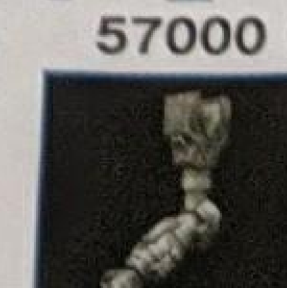
EXTENSION
AC2 AC2AA

EN供給	C	反動制御	D
追尾能力	C		

最も消費ENが少ない軽量腕。APや冷却性能もなかなか優秀で

CATEGORY EAN-02-BG

57000 C



冷却性能	D	重量	S
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	C	AP	C

EXTENSION
AC2 AC2AA

EN供給	D	反動制御	E
追尾能力	B		

ZAN-202/TEMと比べ、防御力以

CATEGORY
ZAN-303/S

36500 C



冷却性能	A	重量	S
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	E	AP	E
EN供給	S	反動制御	D
追尾能力	E		

EXTENSION / AC2 AC2AA

最も軽く、EN供給も最高。防御力は最低だが、ブレードを多用するなら装備を検討してもいい。

CATEGORY
EAN-1111

48800 C



冷却性能	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	C	AP	E
EN供給	D	反動制御	C
追尾能力	C		

EXTENSION / AC2 AC2AA

軽量腕の中では防御力が高い。低いAPをほかのパーツで補い、節約した重量は武装に回したい。

CATEGORY
ZAN-707/E

44000 C



冷却性能	B	重量	D
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	S	AP	S
EN供給	C	反動制御	B
追尾能力	B		

EXTENSION / AC2 AC2AA

安定した性能を持つ重量腕。特に欠点がないので、重さも気にならない優良パーツといえる。

CATEGORY
EAN-MWZ

30500 C



冷却性能	C	重量	C
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	B	AP	A
EN供給	D	反動制御	D
追尾能力	C		

EXTENSION / AC2 AC2AA

比較的安価な重量腕。ZAN-707/Eに比べると1ランク下の性能だが、価格を考えれば十分である。

CATEGORY
ZAN-004/B

62600 C



冷却性能	D	重量	E
EN防御	S	消費EN	D
実弾防御	C	AP	S
EN供給	B	反動制御	A
追尾能力	S		

EXTENSION / AC2 AC2AA

腕部パーツ中最高のAPとEN防御を誇る。だが、重量も最大なので、装備できる機体は限られる。

CATEGORY
ZAN-AX/VISE

34700 C



冷却性能	D	重量	C
EN防御	C	消費EN	E
実弾防御	C	AP	D
EN供給	S	反動制御	C
追尾能力	E		

EXTENSION / AC2 AC2AA

重量腕としては軽い部類に入るが、防御面は物足りない。唯一の取り柄はEN供給の高さである。

CATEGORY
EAN-MHKS

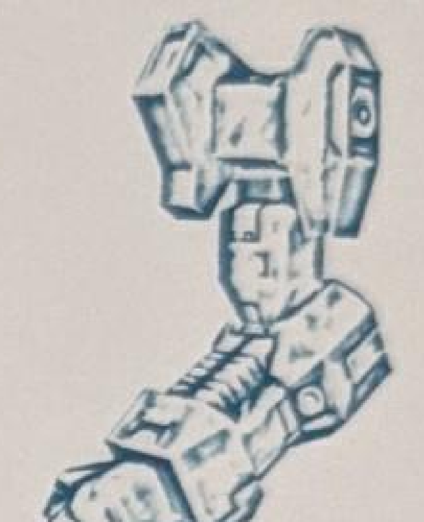
57000 C



冷却性能	S	重量	E
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	S	AP	C
EN供給	E	反動制御	S
追尾能力	B		

EXTENSION / AC2 AC2AA

実弾防御は最も優れている。しかし、APやEN防御はいまひとつで、やや扱いにくいパーツだ。



WEAPON ARMS



武器腕は、防御力の低さというリスクがある。脚部をはじめ、ほかのパーツとのバランス調整は入念に。また、『AC2』からはブレード型の武器腕も登場している。

CATEGORY
EAW-MG-03

58500 C



射程距離	C	重量	B
装弾数	S	消費EN	S
攻撃力	E	AP	C
実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	B	発射間隔	S
命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—

EXTENSION / SIGHT SP / SOLID / AC2 AC2AA

連射力に優れ、短時間で大きなダメージを与えられる。装弾数も武器腕としては多く、扱いやすい。

CATEGORY
EAW-BZD

67700 C



射程距離	C	重量	A
装弾数	D	消費EN	S
攻撃力	A	AP	S
実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	D	発射間隔	C
命中時熱量	A	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	—

EXTENSION / SIGHT ND / SOLID / AC2 AC2AA

高い攻撃力と命中時熱量を持つ。武器腕の中では軽いわりに、APが最も高い点も見逃せない。

CATEGORY
EAW-DC10

127800 C



射程距離	S	重量	D
装弾数	E	消費EN	A
攻撃力	S	AP	D
実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	E	発射間隔	E
命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	—

EXTENSION / SIGHT ND / SOLID / AC2 AC2AA

一撃の威力は全武器の中でもトップクラス。確実に当てられる自信があれば使ってみたい武器だ。

CATEGORY
ZAW-XP/T9

82100 C



射程距離	S	重量	C
装弾数	C	消費EN	C
攻撃力	C	AP	E
実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	A	発射間隔	A
命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	B

EXTENSION / SIGHT WS / ENERGY / AC2 AC2AA

攻撃力と発射間隔を両立したプラズマ弾を放つ。オプショナルパーツで長所をさらに強化したい。

CATEGORY
ZAW-SPLASH

76400 C



射程距離	E	重量	E
装弾数	A	消費EN	E
攻撃力	E	AP	B
実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	S	発射間隔	A
命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S

EXTENSION / SIGHT ND / ENERGY / AC2 AC2AA

多数の拡散弾を発射するため、近距離から撃った方が有効。AC2 AAでは装弾数が大幅に増加した。

CATEGORY
ZAW-LC/NPM

94000 C



射程距離	D	重量	E
装弾数	D	消費EN	E
攻撃力	A	AP	C
実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	D	発射間隔	D
命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	E

EXTENSION / SIGHT ND / ENERGY / AC2 AC2AA

攻撃力は高いが、発射時消費ENも非常に多い。重さもネックとなり、使いどころに悩む武器だ。

CATEGORY
EAW-H801

116000 C



射程距離	D	重量	E
装弾数	C	消費EN	B
攻撃力	B	AP	C
実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	D	発射間隔	B
命中時熱量	B	弾単価	D
最大ロック数	D	発射時消費EN	—

EXTENSION / SIGHT ST / SOLID / AC2 AC2AA

重いことを除けば、バランスのとれた性能である。ミサイル迎撃機能を持たない相手には有効。

CATEGORY

EAW-S604



99000 C			
射程距離	C	重量	S
装弾数	A	消費EN	B
攻撃力	C	AP	B

EXTENSION / SIGHT ST / SOLID

AC2 / AC2AA

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	C	発射間隔	B
命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	A	発射時消費EN	

最大で8発のミサイルを同時発射する。連動ミサイルと組み合わせれば、回避はほぼ不可能だ。

CATEGORY

EAW-S604



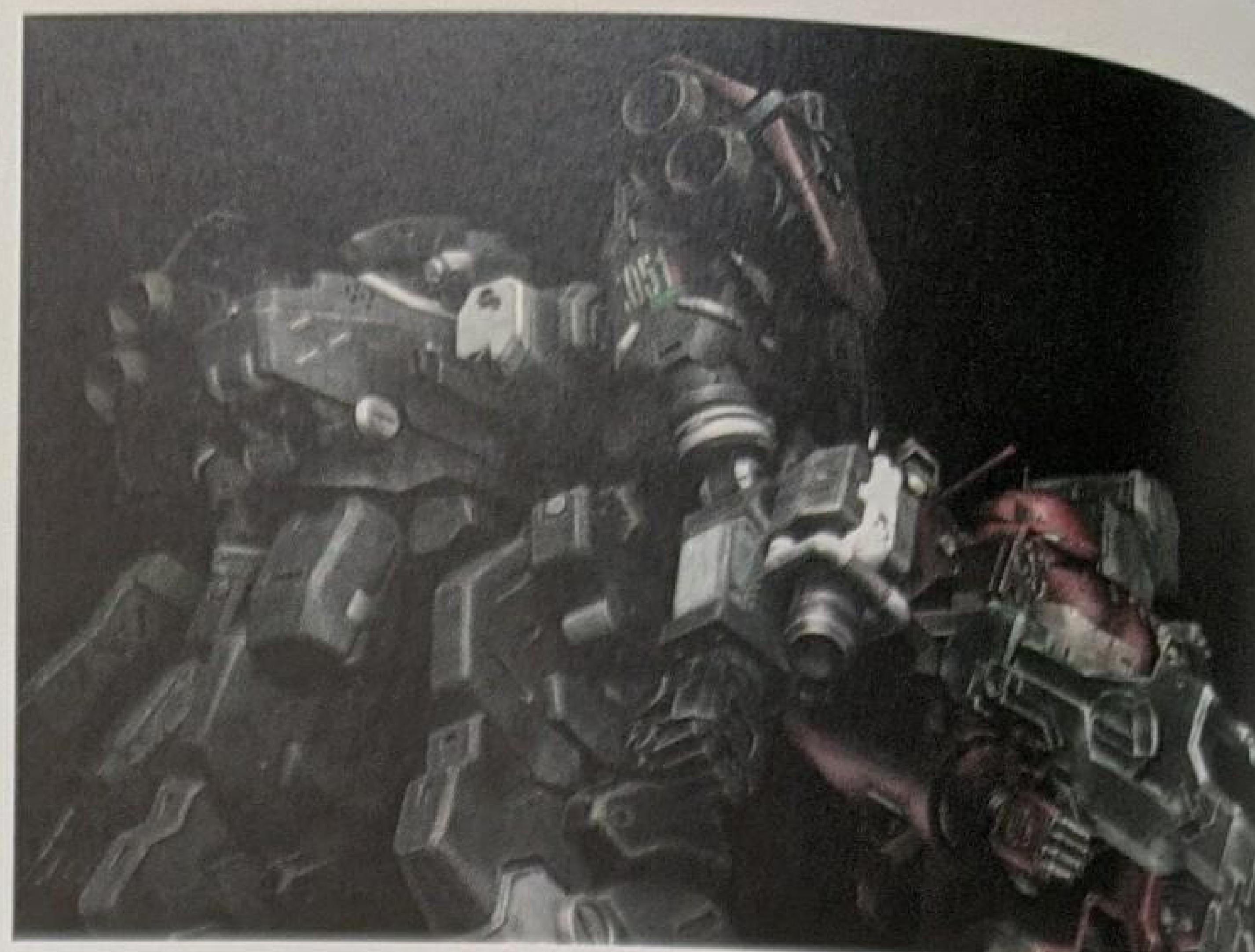
128000 C			
命中時熱量	E	重量	B
ブレード範囲	A	消費EN	S
攻撃力	B	AP	A

EXTENSION

AC2 / AC2AA

EN防御	E	実弾防御	E
冷却性能	E	EN供給	C
反動制御	D	攻撃時消費EN	S
攻撃時発熱量	C		

2連続攻撃が可能なブレードタイプの武器腕。AC2AAでは攻撃力が大幅に強化されている。



LEGS

ACを組み上げるにあたって、脚部選択の重要性はシリーズを通して変わらない。また、AC2から登場したフロート型は、高機動戦闘や、水上での行動に適している。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ZLN-XX0/TP



25000 C			
脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	C	AP	C

JUMP

AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	D
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	C	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

初期装備の脚部。軽量級に近い性能の中量級である。消費ENが少ない以外に特筆すべき点はない。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ZLN-XA1/FA



53700 C			
脚部最大積載量	C	重量	B
EN防御	S	消費EN	B
実弾防御	C	AP	A

JUMP

AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	D
着地時安定性	E	被弾時安定性	D
旋回速度	C	待機時消費EN	B
ブレーキ性能	D		

中量級二脚としては積載量が多く、EN防御も非常に高い。目立った弱点のない良パーツといえる。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ELN-2002AT



35000 C			
脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

JUMP

AC2 / AC2AA

冷却性能	E	移動性能	D
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	D	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

安価かつAPと実弾防御に優れたパーツ。積載量の少なさと最低レベルのEN防御が痛いところだ。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ELN-02A



39000 C			
脚部最大積載量	C	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	B	AP	B

JUMP

AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	D
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	C	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	D		

消費ENが少なく、防御面もそこそこ良い。中量級二脚を使うなら、有力な候補となるだろう。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ZLN-XA2/FF



45600 C			
脚部最大積載量	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	A
実弾防御	B	AP	A

JUMP

AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	D
着地時安定性	E	被弾時安定性	D
旋回速度	C	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	D		

ELN-02Aのライバルにあたる優秀なパーツ。こちらの方が少し重いが、防御力では勝っている。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ELN-02SLD



51200 C			
脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	B	AP	C

JUMP

AC2AA

冷却性能	E	移動性能	D
着地時安定性	E	被弾時安定性	D
旋回速度	C	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

ELN-02Aの後継機だが、防御力以外は全体的に弱体化している。使用する価値はないだろう。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ZLN-EK1/SRRT



46700 C			
脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	B
実弾防御	C	AP	E

JUMP

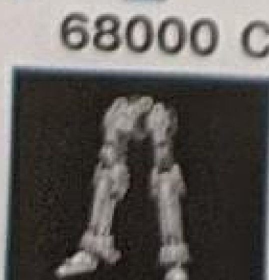
AC2 / AC2AA

冷却性能	C	移動性能	B
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	A	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

全脚部中最も軽く、移動性能も優秀。積載量が非常に少ないため、難しい機体構成を強いられる。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ELN-701



68000 C			
脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	D	消費EN	E
実弾防御	D	AP	E

JUMP

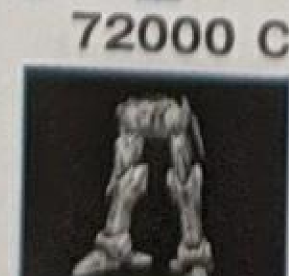
AC2 / AC2AA

冷却性能	C	移動性能	B
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

移動性能に優れた軽量級二脚。だが、消費ENが多く、APは全脚部中最低であるなど欠点が多い。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ZLN-WA02/SS



72000 C			
脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	C	AP	C

JUMP

AC2 / AC2AA

冷却性能	B	移動性能	B
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	A
ブレーキ性能	E		

軽量級でありながら、ある程度の防御力を確保している。高価だが、買って損のないパーツだ。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ELN-070



67000 C			
脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	E	消費EN	E
実弾防御	E	AP	E

JUMP

AC2AA

冷却性能	C	移動性能	B
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	D	待機時消費EN	A
ブレーキ性能	E		

AP、防御力と引き換えに、中量級並みの積載量を実現。EN消費の多さもあり、使いこなすのは難しい。

CATEGORY　HUMANOID LEGS

ZLN-2A/GR



45600 C			
脚部最大積載量	B	重量	C
EN防御	S	消費EN	B
実弾防御	E	AP	S

JUMP

AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	E
着地時安定性	B	被弾時安定性	C
旋回速度	D	待機時消費EN	A
ブレーキ性能	D		

EN防御の高さと機動性の低さという、長所短所がはっきりしている。それ以外は及第点をキープ。

ELN-STVM
CATEGORY: HUMANOID LEGS

65000 C



脚部最大積載量	A	重量	D
EN防御	A	消費EN	B
実弾防御	S	AP	S

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	E
着地時安定性	A	被弾時安定性	B
旋回速度	D	待機時消費EN	A
ブレーキ性能	C		

二脚の中ではAPと実弾防御が最も高い。キャノン系武器を使わない重量級機体に適している。

ZLN-9001/A
CATEGORY: HUMANOID LEGS

54200 C



脚部最大積載量	A	重量	C
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	A	AP	S

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	E
着地時安定性	B	被弾時安定性	A
旋回速度	D	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	C		

重量級としては軽めで、消費ENも抑えられている。機動性の低さが気にならないならおすすめ。

ZLN-01/BARREL
CATEGORY: HUMANOID LEGS

78800 C



脚部最大積載量	B	重量	B
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	A	AP	B

JUMP / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	E
着地時安定性	B	被弾時安定性	B
旋回速度	C	待機時消費EN	B
ブレーキ性能	D		

重量級の中ではAPが少なめだが、軽いのが利点。構成次第ではかなりの機動力を持たせられる。

ELB-A1001
CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

18000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	C	AP	D

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	C
着地時安定性	C	被弾時安定性	C
旋回速度	A	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

消費ENと旋回速度という、逆関節の長所を体現したパーツ。しかし、その他の能力は平均以下だ。

ZLB-3322/OP
CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

32200 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	C	AP	B

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	C
着地時安定性	C	被弾時安定性	C
旋回速度	A	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

逆関節としては平均的な性能を持つ、扱いやすいパーツ。特徴がないのが特徴、といえるだろう。

ELB-5005B
CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

30200 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	E	AP	D

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	C	移動性能	C
着地時安定性	C	被弾時安定性	D
旋回速度	S	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	D		

軽量級の逆関節。きわめて高い旋回速度に小ジャンプを加えれば、縦横無尽の動きができる。

ZLB-7744/VAT
CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

41000 C



脚部最大積載量	B	重量	C
EN防御	B	消費EN	A
実弾防御	A	AP	S

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	C	移動性能	E
着地時安定性	B	被弾時安定性	B
旋回速度	C	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	D		

消費ENが少なく、防御力と積載量も十分。さすがに機動性は低めだが、多様な局面に対応できる。

ELB-XXE-LAPIN
CATEGORY: REVERSE JOINT LEGS

46000 C



脚部最大積載量	B	重量	C
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	A	AP	A

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	C	移動性能	E
着地時安定性	B	被弾時安定性	B
旋回速度	C	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	E		

総合的なバランスは良好。しかし、ZLB-7744/VATに比べるとわずかに及ばない能力が多い。

ZLF-TR05/INTS
CATEGORY: FOUR LEGS

63000 C



脚部最大積載量	E	重量	B
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	D	AP	E

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	A	移動性能	A
着地時安定性	C	被弾時安定性	D
旋回速度	S	待機時消費EN	B
ブレーキ性能	C		

軽快な機動性が特長の軽量級四脚。少ない積載量の中で、いかに武装を組み合わせるかがポイント。

ZLF-A3/CARM
CATEGORY: FOUR LEGS

37000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	C	AP	C

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	S	移動性能	A
着地時安定性	C	被弾時安定性	D
旋回速度	A	待機時消費EN	C
ブレーキ性能	C		

標準的な性能を持つ四脚。積載量は少なめだが、なんとかキャノン系武器も装備できるだろう。

ELF-DEX-2F
CATEGORY: FOUR LEGS

42000 C



脚部最大積載量	E	重量	B
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	C	AP	D

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	S	移動性能	B
着地時安定性	C	被弾時安定性	D
旋回速度	B	待機時消費EN	B
ブレーキ性能	B		

ZLF-A3/CARMと同じ、標準型の四脚。価格に見合った性能とはいいがたい残念なパーツだ。

ELF-SOC61
CATEGORY: FOUR LEGS

84200 C



脚部最大積載量	D	重量	C
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	C	AP	B

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	A	移動性能	A
着地時安定性	B	被弾時安定性	B
旋回速度	B	待機時消費EN	E
ブレーキ性能	D		

平均以上の防御力を持つ重量級四脚。全脚部中、消費ENが最多で、エネルギー系武器は使いにくい。

ELF-XX33
CATEGORY: FOUR LEGS

78700 C



脚部最大積載量	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	B	AP	S

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	B	移動性能	B
着地時安定性	C	被弾時安定性	D
旋回速度	B	待機時消費EN	E
ブレーキ性能	D		

AP、防御力ともに優秀。積載量も多めなので、強力な武装と機動性を両立させるならこの脚部で。

ZLC-M2/PIKE
CATEGORY: CATERPILLAR

36000 C



脚部最大積載量	C	重量	C
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	C	AP	C

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	D
着地時安定性	B	被弾時安定性	D
旋回速度	S	待機時消費EN	D
ブレーキ性能	S		

タンクとしては移動性能が高い。しかし、本来タンクの長所であるはずのAPや防御力が低いのは問題だ。

ELC-MLK0303
CATEGORY: CATERPILLAR

15000 C



脚部最大積載量	A	重量	E
EN防御	B	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

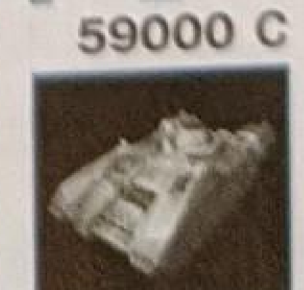
JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	A	移動性能	D
着地時安定性	A	被弾時安定性	A
旋回速度	D	待機時消費EN	S
ブレーキ性能	S		

全脚部中最も安価ながら、防御力、積載量は充実。コストパフォーマンスは抜群といえるだろう。

ELC-D1S1
CATEGORY: CATERPILLAR

59000 C



脚部最大積載量	S	重量	E
EN防御	S	消費EN	C
実弾防御	S	AP	S

JUMP / AC2 / AC2AA

冷却性能	D	移動性能	D
着地時安定性	S	被弾時安定性	S
旋回速度	A	待機時消費EN	B
ブレーキ性能	S		

全脚部中最高のAPと防御力、積載量を誇る。鉄壁の防御と、圧倒的火力を併せ持つ機体が組める。

CATEGORY: CATERPILLAR

ELC-HTT0808

25700 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	S	重量	C
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	A	AP	S

AC2 AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	C	移動性能	D
着地時安定性	S	被弾時安定性	D
旋回速度	C	待機時消費EN	C
ブレーキ性能	S		

防御力と積載量を落とさずに、移動性能を増したホバータンク。値段のわりに優れた性能である。

CATEGORY: CATERPILLAR

ZLC-C04T/CYOR

74000 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	A	重量	C
EN防御	S	消費EN	D
実弾防御	B	AP	S

AC2 AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	B	移動性能	D
着地時安定性	S	被弾時安定性	S
旋回速度	B	待機時消費EN	A
ブレーキ性能	S		

EN防御の高さが特長。総合的にはELC-D1S1に一歩譲るが、重量や冷却性能など、上回る点もある。

CATEGORY: FLOAT LEGS

ZLR-K196/RJ

31000 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	E	重量	A
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	D	AP	E

AC2 AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	A	移動性能	A
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	D	待機時消費EN	B
ブレーキ性能	E		

移動性能を追求したフロート型。長所はほぼその一点だけなので、活躍の場は限られるだろう。

CATEGORY: FLOAT LEGS

ZLR-EE/STOL

49000 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	D	消費EN	C
実弾防御	C	AP	C

AC2 AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	B	移動性能	A
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	C	待機時消費EN	E
ブレーキ性能	E		

フロート型の中では標準的な性能。激しい戦闘よりも、時間制限のあるミッションに向いている。

CATEGORY: FLOAT LEGS

ZLR-MOC200/FG

67000 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	C	重量	A
EN防御	E	消費EN	E
実弾防御	E	AP	D

AC2 AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	S	移動性能	A
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	E	待機時消費EN	C
ブレーキ性能	E		

積載量を増加したフロート型。頭部や腕部のパーツによっては、ある程度の防御力を確保できる。

CATEGORY: FLOAT LEGS

ZLR-TII/BUD

84000 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	E	重量	B
EN防御	D	消費EN	C
実弾防御	E	AP	E

AC2 AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	C	移動性能	S
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	B	待機時消費EN	E
ブレーキ性能	D		

移動性能はトップクラス。下手に防御力を補うより、避けることだけを考えた機体構成にすべきだ。

CATEGORY: FLOAT LEGS

ZLR-ZIO/MATRIX

125000 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	C	AP	B

AC2 AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	C	移動性能	S
着地時安定性	E	被弾時安定性	D
旋回速度	B	待機時消費EN	E
ブレーキ性能	D		

高い移動性能に加え、防御面も悪くない。フロート型の中でも扱いやすさは一番といえるだろう。

CATEGORY: FLOAT LEGS

ZLR-ARROW

97000 C



項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	E	重量	E
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	D	AP	D

AC2AA

項目	評価	項目	評価
冷却性能	B	移動性能	S
着地時安定性	E	被弾時安定性	E
旋回速度	E	待機時消費EN	E
ブレーキ性能	C		

移動性能は全脚部中でも最速。だが積載量は最低。使うなら機動性にすべてを賭ける覚悟が必要だ。

BOOSTER

ブースタを装備できないタンク型やフロート型の脚部を除き、機体の機動性はブースタ性能に大きく左右される。テストを繰り返しながら選んでも無駄にはならない。



CATEGORY

EBT-GE

11000 C



項目	評価	項目	評価
重量	B		
ブースト使用効率	B	消費EN	S
ブースト時消費EN	A	ブースト出力	D

AC2 AC2AA

初期装備のブースタ。使用効率でいえば悪くない性能だが、やはり出力不足の感は否めない。

CATEGORY

EBT-GE2100

13500 C



項目	評価	項目	評価
重量	S		
ブースト使用効率	B	消費EN	B
ブースト時消費EN	A	ブースト出力	B

AC2 AC2AA

EBT-GEに比べてブースト出力がアップし、ブースト時消費ENはほとんど同じという優良パーツ。

CATEGORY

ZBT-H4/T

75000 C



項目	評価	項目	評価
重量	C		
ブースト使用効率	C	消費EN	D
ブースト時消費EN	B	ブースト出力	A

AC2 AC2AA

高いブースト出力のわりに、ブースト時消費ENは控えめ。どのような機体にも使えるパーツだ。

CATEGORY

EBT-V55

31700 C



項目	評価	項目	評価
重量	S		
ブースト使用効率	A	消費EN	A
ブースト時消費EN	A	ブースト出力	B

AC2 AC2AA

持久力に重点を置いたブースタ。これといった欠点はなく、軽量級の機体とは特に相性がいい。

CATEGORY

ZBT-Z1/ARTERE

44000 C



項目	評価	項目	評価
重量	E		
ブースト使用効率	E	消費EN	E
ブースト時消費EN	E	ブースト出力	S

AC2 AC2AA

出力に特化したブースタ。使用効率は最低なので、的確なブーストができる上級者向けといえる。

CATEGORY

ZBT-GEX/3000

62800 C



項目	評価	項目	評価
重量	D		
ブースト使用効率	C	消費EN	C
ブースト時消費EN	C	ブースト出力	S

AC2 AC2AA

ZBT-H4/Tよりもやや出力を重視している。機体のタイプによって使い分けるといいだろう。

CATEGORY

EBT-GR4300

52700 C



項目	評価	項目	評価
重量	A		
ブースト使用効率	S	消費EN	C
ブースト時消費EN	S	ブースト出力	E

AC2 AC2AA

使用効率は抜群だが、出力も非常に低い。長距離の飛行が必要な場合など、特殊な局面では役立つ。

FCS

AC2から、照準精度と照準速度という要素が加わった。動き回る敵を捕捉するには重要なパラメータなので、ロック可能距離やロックタイム同様に注目すべきだ。

DOX-105

CATEGORY

11000 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
A	B	A	E	D

LOCK SINGLE / SIGHT ST

AC2 / AC2AA

最大ロック数	C	照準精度	S
照準速度	S		

初期装備のFCS。ロックタイムとロックオン可能距離以外はバランスのとれた性能である。

DOX-125

CATEGORY

22800 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
B	B	A	E	S

LOCK MULTI / SIGHT ST

AC2 / AC2AA

最大ロック数	E	照準精度	S
照準速度	B		

標準型のFCS。最大ロック数は少ないが、ロックタイムが短いので単発ミサイルには適する。

DOX-PG2

CATEGORY

16600 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
A	C	A	B	E

LOCK MULTI / SIGHT ST

AC2 / AC2AA

最大ロック数	S	照準精度	B
照準速度	B		

ロックオン可能距離が長めの標準型。最大ロック数も多いが、ロックタイムの長さが欠点である。

LODD-8

CATEGORY

20300 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
S	S	S	E	B

LOCK SINGLE / SIGHT WS

AC2 / AC2AA

最大ロック数	E	照準精度	B
照準速度	E		

サイト性能に優れた短距離タイプ。AC2AAではロックタイプが複数から単体に変更されている。

DOX-ALM

CATEGORY

36000 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
S	S	S	E	B

LOCK MULTI / SIGHT WS

AC2 / AC2AA

最大ロック数	D	照準精度	E
照準速度	B		

LODD-8を少し上回る性能の短距離型。LODD-8とは逆に、AC2AAでロックタイプが複数になった。

VERTEX-750/W

CATEGORY

47800 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
S	A	S	C	C

LOCK SINGLE / SIGHT LW

AC2 / AC2AA

最大ロック数	B	照準精度	B
照準速度	S		

唯一、サイトを縦長にするFCS。空中の敵やジャンプを多用する敵には、これが有効な対抗手段だ。

LODD-BLAZER

CATEGORY

62000 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
B	B	B	C	C

LOCK SINGLE / SIGHT SW

AC2 / AC2AA

最大ロック数	S	照準精度	S
照準速度	E		

サイトを横長にするタイプ。地上の敵に強く、照準精度も優秀。照準速度の遅さだけが難点だ。

VERTEX-124/EE

CATEGORY

97000 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
D	C	D	A	S

LOCK SINGLE / SIGHT ND

AC2 / AC2AA

最大ロック数	A	照準精度	E
照準速度	A		

高速ロックが可能な長距離型。サイト性能もさほど低くないので、扱いやすいパーツといえる。

LODD-QHT

CATEGORY

110000 C



重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
E	C	E	E	S

LOCK MULTI / SIGHT SW

AC2 / AC2AA

最大ロック数	S	照準精度	D
照準速度	C		

ロックタイムを重視した横長タイプ。最大ロック数も多く、ミサイルと組み合わせるのに最適。

DOX-ELENA

CATEGORY

92000 C



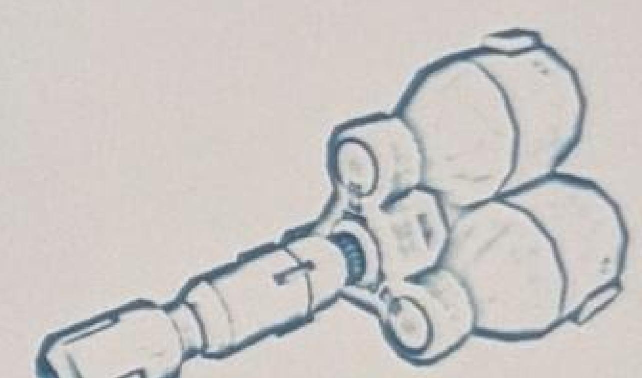
重量	サイト性能	消費EN	ロックオン可能距離	ロックタイム
B	E	E	S	B

LOCK SINGLE / SIGHT ND

AC2 / AC2AA

最大ロック数	E	照準精度	S
照準速度	C		

ロックオン可能距離を追求した遠距離型。やはりスナイパーライフルと一緒に装備すべきだ。

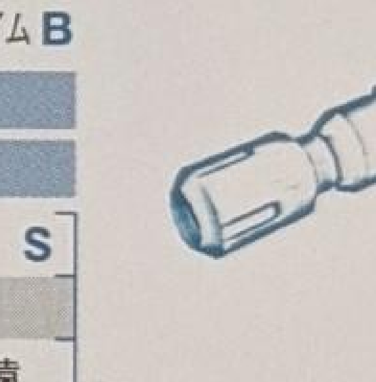


ARMORED CORE EXTRA WORKS 3
『アーマード・コア：：モバイルオンライン』

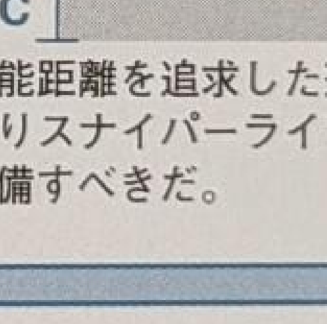
オンラインでつながるレイヴンたち

鋼鉄の戦士たちは、もはや孤独ではない。この『アーマード・コア：：モバイルオンライン』では、iモードを通じて全国のプレイヤーがつながる。知り合い同士が助け合い、あるいは顔を見たこともないプレイヤーのミッションに僚機として参加し、同じ世界を共有している感動を味わえるのだ。今回の作品はオンライン対応になっただけでなく、意欲的な新機軸が盛りこまれている。ひとつは、新たな戦闘システムである。ACを動かしてターゲットとなる敵をとらえ、決定ボタンでロックオンすると、攻撃モードへと移行する。戦闘中は、行動を選択するだけのシンプルな操作で迫力あるバトルが展開するのだ。そして2つ目は、独自の機体構築システムの導入により、ACのセットアップが短時間のうちに行なえるようになったことだ。以前のACシリーズと同様に、ミッションを遂行してパーツを集め、自分の思い通りの機体をケータイの中で組み立てられるわけだ。また、本作独自の要素として、社会を支配するミラージュ、クレスト、キサラギの3大企業に加えて、第4の勢力が出現。この作品オリジナルのパーツもあり、やり込みがいは十分だ。毎月のミッションや新パーツの追加、それにプレイヤー同士のランキングも、オンラインならではの楽しみである。

ARMORED CORE mobile ONLINE



世界各地を舞台にミッションが展開する。



ACの攻撃は自動で行われる。

『アーマード・コア：：モバイルオンライン』
FOMA900、901シリーズ対応アプリ
月額315円

GENERATOR

『AC2』からは、ジェネレータに発熱量が設定されている。高性能なジェネレータは発熱量も高いので、それに見合った性能のラジエータと組み合わせたい。

GPS-VA
CATEGORY
20500 C
重量A / 発熱量S / EN出力E / 緊急容量S / コンデンサ容量E
AC2 AC2AA

最安価な初期装備ジェネレータ。緊急容量の多さも、EN出力、コンデンサ容量が最低では無意味だ。

GPS-VN2
CATEGORY
33400 C
重量B / 発熱量C / EN出力E / 緊急容量B / コンデンサ容量B
AC2 AC2AA

GPS-VAのコンデンサ容量を強化。しかし、EN出力はそのままなので、扱いにくいパーツである。

GR-XR/15000
CATEGORY
23700 C
重量S / 発熱量S / EN出力D / 緊急容量B / コンデンサ容量C
AC2 AC2AA

ほとんどの性能で、同じ価格帯のGPS-VAを上回っている。資金が少ないうちは重宝する一品だ。

GR-XR/SEED
CATEGORY
28000 C
重量S / 発熱量D / EN出力C / 緊急容量B / コンデンサ容量D
AC2 AC2AA

軽量で、値段のわりにはEN出力もあるのが魅力。GR-XR/15000同様、序盤で活躍するだろう。

HOY-B999
CATEGORY
48000 C
重量A / 発熱量C / EN出力A / 緊急容量B / コンデンサ容量D
AC2 AC2AA

コンデンサ容量以外は安定した性能を持つ。しかし、HOY-B1000の方が安い上に高性能である。

HOY-B1000
CATEGORY
45000 C
重量B / 発熱量B / EN出力S / 緊急容量E / コンデンサ容量B
AC2 AC2AA

最大のEN出力を持ち、しかもさほど重くない。最も優秀なジェネレータといっても過言ではない。

GPS-BVX/10
CATEGORY
57000 C
重量D / 発熱量E / EN出力B / 緊急容量C / コンデンサ容量A
AC2 AC2AA

EN出力とコンデンサ容量を両立しているが、重量がネック。HOY-B1000の方が扱いやすい。

HOY-BV2500
CATEGORY
38000 C
重量E / 発熱量A / EN出力B / 緊急容量D / コンデンサ容量S
AC2 AC2AA

コンデンサ容量は最大だが、あまりに重い。重量級機体でエネルギー系武器を連射する場合に。



RADIATOR

熱量の概念が加わった『AC2』から登場する新パーツ。ラジエータの性能が低いと、すぐに熱暴走を起こし、APが激減してしまう。優先的に高性能なものを装備したい。

RPS-MER/SA
CATEGORY
18700 C
重量S / 緊急時冷却能力E / 消費EN S / 通常時冷却能力E
AC2 AC2AA

初期装備のラジエータ。多くの初期装備パーツ同様、軽量で消費ENも少ないが、基本性能は低い。

RRX-COT-1000
CATEGORY
24000 C
重量A / 緊急時冷却能力E / 消費EN S / 通常時冷却能力D
AC2 AC2AA

RPS-MER/SAよりも少し重くなり、通常時の性能が向上した。だが、あえて使うほどの性能ではない。

RBG-CM6
CATEGORY
29800 C
重量S / 緊急時冷却能力D / 消費EN S / 通常時冷却能力D
AC2 AC2AA

冷却能力は低い部類だが、軽量なのが利点。積載量の少ない脚部を使う場合は、装備してもいい。

RPS-MB/MKD
CATEGORY
37500 C
重量B / 緊急時冷却能力A / 消費EN B / 通常時冷却能力E
AC2 AC2AA

緊急時冷却能力に重点を置いたパーツ。価格を考えれば、十分な性能を持っているといえる。

RPS-MER/A3
CATEGORY
65000 C
重量A / 緊急時冷却能力B / 消費EN B / 通常時冷却能力B
AC2 AC2AA

すべての点で平均以上の能力を持つ。中量級以下の機体で、資金に余裕があれば迷わず装備したい。

RRX-COT-1550
CATEGORY
56000 C
重量A / 緊急時冷却能力S / 消費EN E / 通常時冷却能力C
AC2 AC2AA

高性能で重量も軽いが、消費ENが非常に多い。エネルギー系兵器を使わない機体に適している。

RRX-COT-GK10
CATEGORY
74900 C
重量C / 緊急時冷却能力A / 消費EN C / 通常時冷却能力A
AC2 AC2AA

重量、消費ENともそこそこで、冷却能力も優秀。重量級の機体に装備するならこのパーツだ。

RBG-CLX5000
CATEGORY
49000 C
重量E / 緊急時冷却能力S / 消費EN C / 通常時冷却能力S
AC2 AC2AA

ほかのラジエータとは段違いの冷却性能を持つ。しかし、重量も飛び抜けて重いことが難点。

INSIDE (WEAPON)

『AC2』で新たに追加されたパーツである。武器系のインサイドには爆雷や機雷など、特殊なタイプのものが多く、これらを有効に使うには工夫が必要だ。

CATEGORY BOMB DISPENSER

INW-BD-X22

15400 C



発射間隔	E	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT WS / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	B	弾単価	A
最大ロック数	—	発射時消費EN	—

後方に爆雷を射出する。近距離で直撃させればかなりの威力なのだが、狙って実行するのは困難。

CATEGORY INW-BD-XVX

PLASMA DISPENSER

19800 C



発射間隔	E	重量	S
射程距離	—	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	C

SIGHT ND / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	—	発射時消費EN	A

エネルギー系爆雷を発射する。装弾数が多く、弾薬費もかからないので、どんどん撃っていける。

CATEGORY MINE DISPENSER

INW-DM/R11

52800 C



発射間隔	A	重量	C
射程距離	E	消費EN	C
装弾数	S	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	S	弾単価	B
最大ロック数	—	発射時消費EN	—

強力な浮遊機雷を散布する武器。当てるには動き方やほかの武装との連携など、頭脳的な戦法が必要。

CATEGORY REAR VULCAN

INW-RV-08

37000 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—

機体の後ろ斜め上方に発射する機銃。個性的ではあるが、使いどころに困ってしまう武器だ。

CATEGORY ORBIT MAKER

INW-OM-PRT

62000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	E	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	A	弾単価	A
最大ロック数	A	発射時消費EN	A

小型自律兵器を射出する。見かけの性能は低いが、射程内の敵を自動攻撃してくれる利点は大きい。



INSIDE (SUPPORT)

インサイドの中には、防御や補助を目的としたものもある。デコイやダミーをうまく使いこなせば、戦いの流れをこちらに引き寄せることができる。

CATEGORY DECOY DISPENSER

INW-DEC-00A

12700 C



重量	S	射程距離	E
消費EN	S	装弾数	E

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

弾単価	S	最大ロック数	—
発射間隔	A	発射時自己反動	—

敵ミサイルを引き付けるデコイを発射する。軽いので、念のため装備しておいてもいいだろう。

CATEGORY DECOY DISPENSER

INW-DEC-MQ2

25900 C



重量	A	射程距離	E
消費EN	C	装弾数	C

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

弾単価	S	最大ロック数	—
発射間隔	A	発射時自己反動	—

装弾数の多いデコイ。敵がミサイルを使うと分かっているなら、INW-DEC-00Aよりこちらを使おう。

CATEGORY ECM MAKER

INW-EM-RRD

44000 C



重量	E	射程距離	E
消費EN	E	装弾数	D

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

弾単価	E	最大ロック数	—
発射間隔	B	発射時自己反動	—

有効範囲内にいる敵のロックオンを妨害するECMメーカー。しかし、対戦以外では無効である。

CATEGORY DUMMY MAKER

INW-DM-PUPPET

38000 C



重量	A	射程距離	E
消費EN	D	装弾数	A

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

弾単価	B	最大ロック数	—
発射間隔	B	発射時自己反動	—

敵のレーダーに反応するダミーを射出。長距離用武器と組み合わせれば面白い戦法ができる。

CATEGORY DUMMY MAKER

INW-DM-MV

45000 C



重量	C	射程距離	—
消費EN	C	装弾数	D

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

弾単価	D	最大ロック数	—
発射間隔	B	発射時自己反動	—

移動するダミーを射出する。だが、ダミーが勝手に障害物にぶつかって消えてしまうこともある。

EXTENSION (BOOSTER)

『AC2』で加わったエクステンションには、さまざまな種類がある。急速後退や急速旋回など、特殊な機動を可能にする補助ブースタは、戦術の幅を広げるのに役立つ。

BEX-BB210

CATEGORY: BACK BOOSTER

17900 C



重量 A / 消費EN C / ブースト出力 S / ブースト時消費EN D / ブースト可能間隔 E

AC2 / AC2AA

急速後退するバックブースタ。AC2AAではブースト可能間隔が設定され、連続使用できなくなった。

BEX-BD150

CATEGORY: DIVE BOOSTER

14500 C



重量 C / 消費EN E / ブースト出力 A / ブースト時消費EN B / ブースト可能間隔 A

AC2 / AC2AA

急速降下するダイブブースタ。空中からの奇襲を有効に使うには、高度な技術が求められる。

BEX-BT180

CATEGORY: TURN BOOSTER

24000 C



重量 B / 消費EN D / ブースト出力 A / ブースト時消費EN C / ブースト可能間隔 C

AC2AA

左右方向に急速旋回するターンブースタ。上級者が使えば、戦術の幅が広がることだろう。

EXTENSION (RELATION MISSILE)

攻撃力を強化する貴重なエクステンションである。同時発射数の多いミサイルと組み合わせれば、敵に攻撃のチャンスを与えず一気に撃破できるだろう。

BEX-BRM-04

CATEGORY: RELATION MISSILE

130000 C



発射間隔 B / 重量 E / 射程距離 D / 消費EN E / 装弾数 C / 攻撃力 C

SOLID

AC2 / AC2AA

項目	値	項目	値
命中時熱量	E	弾単価	E
発射時消費EN	—	同時発射数	A
発射時自己反動	—		

ミサイルの発射に連動し、4発のミサイルを撃つ。同時発射数の多いミサイルと組み合わせたい。

BEX-BRM-02

CATEGORY: RELATION MISSILE

65000 C



発射間隔 B / 重量 D / 射程距離 C / 消費EN A / 装弾数 C / 攻撃力 D

SOLID

AC2 / AC2AA

項目	値	項目	値
命中時熱量	E	弾単価	D
発射時消費EN	—	同時発射数	C
発射時自己反動	—		

2発同時発射する連動ミサイル。BEX-BRM-04よりも攻撃力が低く、強いてこちらを選ぶ利点は少ない。





EXTENSION (ANTI MISSILE)

迎撃ミサイルは、コアの迎撃機能よりも信頼性が高い。しかし、当然使用回数には限度があるので、使いどころを見極めなければならない装備である。

EEX-AM45

CATEGORY: ANTI MISSILE

27700 C



発射間隔 A / 重量 A / 射程距離 B / 消費EN B / 装弾数 B / 迎撃性能 C

SOLID

AC2 / AC2AA

項目	値	項目	値
命中時熱量	A	弾単価	S
発射時消費EN	—		

迎撃ミサイルの中では安価だが、性能的には悪くない。積載量の少ない機体になら装備してもいい。

ZEX-RS/HOUND

CATEGORY: ANTI MISSILE

40900 C



発射間隔 A / 重量 C / 射程距離 A / 消費EN D / 装弾数 B / 迎撃性能 A

SOLID

AC2 / AC2AA

項目	値	項目	値
命中時熱量	A	弾単価	C
発射時消費EN	—		

安定した能力を持つ迎撃ミサイル。迎撃性能はBEX-BAMS-287に及ばないが、軽めなのが魅力だ。



BEX-BAMS-287

CATEGORY: ANTI MISSILE

57000 C



発射間隔 A / 重量 E / 射程距離 S / 消費EN A / 装弾数 A / 迎撃性能 S

SOLID

AC2 / AC2AA

項目	値	項目	値
命中時熱量	A	弾単価	E
発射時消費EN	—		

重量以外は完璧な性能を持つ迎撃ミサイル。長期戦でなければ、敵ミサイルをほぼ無効化できる。

ZEX-AL/REX

CATEGORY: ANTI LASER

34000 C



発射間隔 A / 重量 E / 射程距離 D / 消費EN C / 装弾数 B / 迎撃性能 E

ENERGY

AC2 / AC2AA

項目	値	項目	値
命中時熱量	E	弾単価	
発射時消費EN	B		

レーザーでミサイルを迎撃する装置。重い上に迎撃性能も低いが、弾薬費がかからないのが救い。

EXTENSION (SHIELD)

『AC2AA』で初登場した追加装甲は1種類だけである。だが、それは性能の低さを意味するものではなく、装備を検討する価値は十分にあるといえる。

BEX-AA00

CATEGORY: ADDITIONAL ARMOR

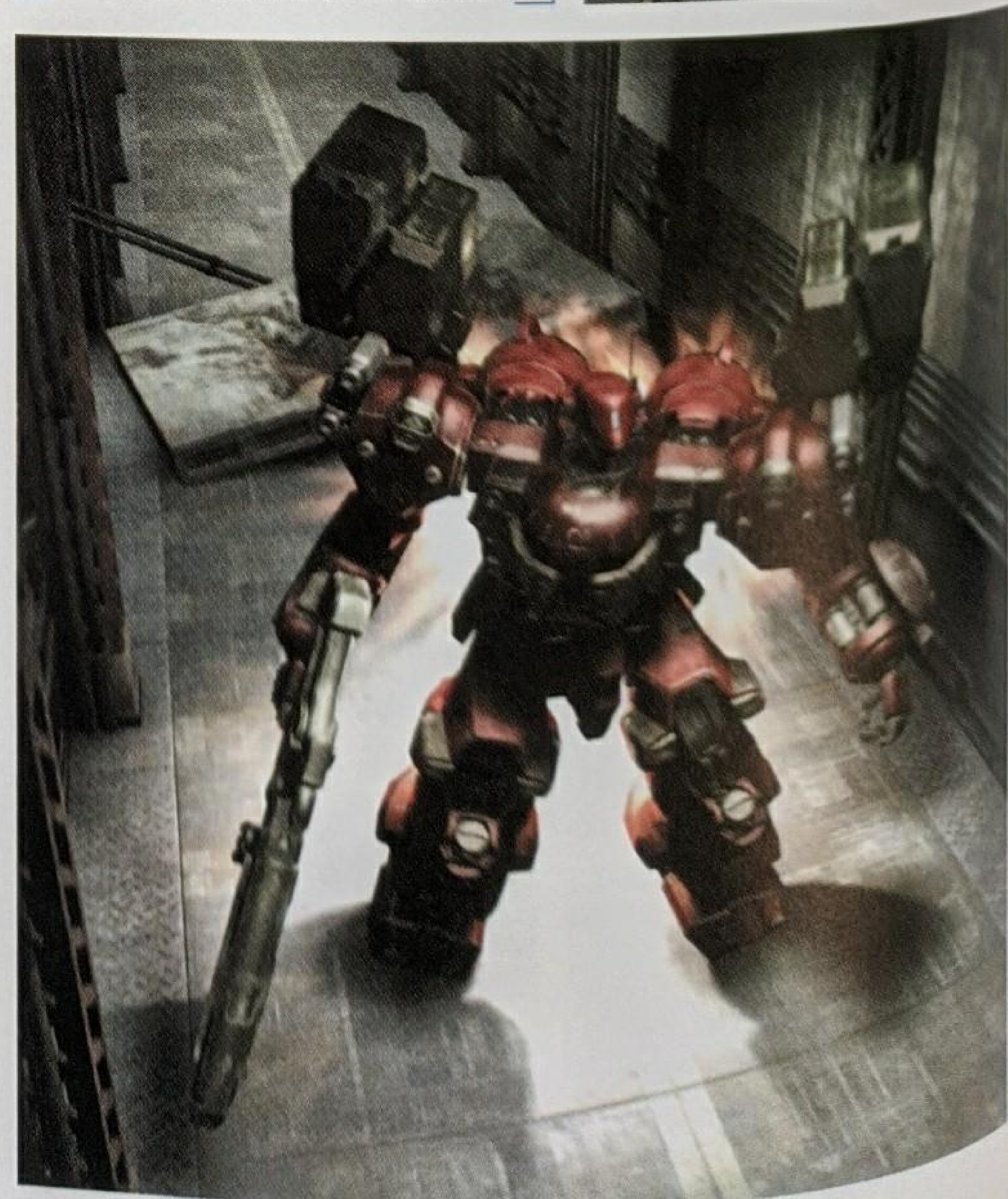
49000 C



重量 S / 消費EN S / 実弾防御 D / EN防御 E

AC2AA

防御力をアップする追加装甲。さほど効果は高くないが、積載量の余りを活かすには有効だ。



BACK UNIT (WEAPON)



実弾系武器は命中時熱量が高く、エネルギー系は低いというように、両者の性質の違いがより明確になった。また、グレネードなどには軽量タイプも登場している。

EWM-S602

CATEGORY SMALL MISSILE

18500 C



発射間隔	D	重量	S
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	C	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

初期装備の小型ミサイル。攻撃力は低いため、使うなら補助や牽制が主な役目になるだろう。

EWM-S608

CATEGORY SMALL MISSILE

34000 C



発射間隔	E	重量	S
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	S	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

装弾数が増加した小型ミサイル。最大8発の連続発射が可能なので、使い方次第で主力兵装にもなる。

EWM-S612

CATEGORY SMALL MISSILE

58800 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	B	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	S	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

12連発可能な小型ミサイル。最大までロックオンして撃てば、全て迎撃することは不可能だろう。

EWM-NAP-02

CATEGORY NAPALM MISSILE

64000 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID / AC2AA

命中時熱量	S	弾単価	C
最大ロック数	C	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

命中した相手を燃え上がらせるナパームミサイル。炎上している間は、熱量が上昇し続ける。

ZWM-M24/1MU

CATEGORY MULTI MISSILE

69000 C



発射間隔	D	重量	C
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	C	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

発射後、4発に分裂する多弾頭ミサイル。ミサイル系武器の中では射程距離が長いのも魅力だ。

EWM-M444

CATEGORY VERTICAL MISSILE

76000 C



発射間隔	D	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	B

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	B
最大ロック数	A	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

垂直に発射されるミサイル。連動ミサイルと組み合わせれば、回避されにくい攻撃を繰り出せる。

EWM-M03

CATEGORY MIDDLE MISSILE

44000 C



発射間隔	D	重量	A
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT ST / SOLID / AC2

命中時熱量	D	弾単価	D
最大ロック数	B	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

山なりの軌道を描く中型ミサイル。障害物越しに攻撃できるが、近くの敵には当たらないのが欠点。

ZWM-M55/6

CATEGORY MIDDLE MISSILE

53000 C



発射間隔	E	重量	C
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	A

SIGHT ST / SOLID / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	D
最大ロック数	S	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

最大6連発可能な中型ミサイル。EWM-M03よりも重く、軽量級の脚部と組み合わせるのは少々厳しい。

ZWM-M24/1MI

CATEGORY MIDDLE MISSILE

87300 C



発射間隔	E	重量	B
射程距離	E	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	B

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	C	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

中型ミサイル4発を同時発射する。攻撃できる回数が少ないので、予備の武装も準備すべきだ。

ZWM-LD2/1DA

CATEGORY DUAL MISSILE

43500 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

左右に迂回する小型ミサイル2発を同時発射。特性を活かすには広い場所で使う必要がある。

ZWM-GT/00

CATEGORY GROUND TORPEDO

64000 C



発射間隔	D	重量	B
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

地面を這うように飛ぶ地上魚雷。敵の近くで4発に分裂する。ミサイルとしては軽めなのも良い。

EWM-FIN-B00

CATEGORY LARGE MISSILE

196500 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	E	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

すさまじい攻撃力を持つ超大型ミサイル。当たればほぼ勝ちだが、弾速が遅く、命中率は低い。

ZWR-S/60

CATEGORY SMALL ROCKET

22200 C



発射間隔	B	重量	S
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	B

SIGHT ND / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

射程距離と連射力に優れた小型ロケット。重量も軽いので、予備武装とするには適している。

EWR-M60

CATEGORY TRIPLE ROCKET

46000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

3発の小型ロケットを同時に発射する。全弾当たればかなりの威力なので、近距離戦で使いたい。

ZWR-M/30

CATEGORY MIDDLE ROCKET

39000 C



発射間隔	C	重量	S
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT ND / SOLID / AC2AA

命中時熱量	C	弾単価	B
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

軽量で攻撃力もある中型ロケット。装弾数ではZWR-S/60に劣るため、場面によって使い分けたい。

EWR-M40
48000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	A

SIGHT ND / SOLID / AC2AA

命中時熱量	C	弾単価	B
最大ロック数	—	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

装弾数を増加させた中型ロケット。しかし、重量も増えているので、いまひとつ扱いにくい。

EWR-L24
27800 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	A	弾単価	A
最大ロック数	—	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

強力で弾速も速い大型ロケットを発射する。ACなど、耐久力のある敵と戦うにはうってつけの武器。

ZWR-R/OCTOPUS
54000 C



発射間隔	D	重量	C
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ND / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	D
最大ロック数	—	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

命中した相手を一定時間ロックオン不能にするECMロケット。ただし、対戦以外では効果がない。

CHAIN GUN
EWC-CNG4000
38500 C



発射間隔	S	重量	D
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	—	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

連射力のあるチェインガン。装弾数も多く、四脚やタンク型脚部の機体には定番の武装である。

CATEGORY CHAIN GUN
ZWC-CN/500
46000 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

軽量化されたチェインガン。攻撃力と装弾数も低下しているが、命中時熱量は少しアップした。

CATEGORY LASER CANNON
ZWC-LQ/2552
78500 C



発射間隔	D	重量	D
射程距離	S	消費EN	B
装弾数	C	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	D	射時消費EN	E
発射時自己反動	B		

バランスのとれた基本性能を持つレーザーキャノン。唯一の欠点は発射時消費ENの多さである。

CATEGORY GRENADE LAUNCHER
EWC-GN44-AC
86200 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	D	射時消費EN	—
発射時自己反動	E		

圧倒的な攻撃力のグレネードランチャー。命中時熱量も高く、対AC戦の切り札と呼ぶにふさわしい。

CATEGORY GRENADE LAUNCHER
EWC-GN-81
97000 C



発射間隔	E	重量	D
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID / AC2AA

命中時熱量	S	弾単価	C
最大ロック数	D	射時消費EN	—
発射時自己反動	E		

軽量タイプのグレネードランチャー。攻撃力はさほど損なわれていないが、装弾数の減少が痛い。

CATEGORY PLASMA CANNON
ZWC-IR/FLUX
114200 C



発射間隔	E	重量	D
射程距離	D	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY / AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	D	射時消費EN	C
発射時自己反動	D		

高威力のプラズマキャノン。だが、発射間隔や、命中時熱量を考えるとEWC-GN44-ACの方が優秀。

CATEGORY LINEAR GUN
ZWC-LNT/250
58000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ND / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	射時消費EN	—
発射時自己反動	C		

高速拡散弾を16発同時発射するリニアガン。全弾直撃した場合の攻撃力はグレネードに匹敵する。

CATEGORY PULSE CANNON
EWC-XP0808
82200 C



発射間隔	A	重量	C
射程距離	B	消費EN	C
装弾数	B	攻撃力	B

SIGHT ND / ENERGY / AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	射時消費EN	C
発射時自己反動	A		

総合的バランスに秀でたパルスキャノン。発射時消費ENも控えめで、どんな機体とも相性がいい。

CATEGORY PULSE CANNON
ZWC-XP02/QL
105000 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	A	攻撃力	C

SIGHT ND / ENERGY / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	射時消費EN	A
発射時自己反動	A		

軽量タイプのパルスキャノン。攻撃力は下がったが、装弾数が増加し、さらに使いやすくなった。

CATEGORY MULTI MISSILE
EWX-BAL4
122000 C



発射間隔	C	重量	E
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	C	弾単価	E
最大ロック数	D	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

多弾頭ミサイルを2発同時発射する両肩装備。瞬間的な攻撃力と命中率の高さが長所である。

CATEGORY VERTICAL MISSILE
EWX-VLS241
94500 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	C	弾単価	E
最大ロック数	D	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

垂直発射型の多弾頭ミサイル。上空から多数のミサイルが襲い掛かるため、回避は非常に困難。

CATEGORY PURSUIT MISSILE
ZWX-IV/PURSUIT
155000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	—	射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

12発に分裂するミサイルコンテナを発射。コンテナを直撃させれば、12発分の威力がある。

CATEGORY ORBIT CANNON
ZWX-F04/ORBIT
138000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY / AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	B	射時消費EN	
発射時自己反動	—		

自律攻撃兵器を6機まで射出する。重い上に消費ENが多く、役に立つ場面は限られるだろう。

CATEGORY

EWX-GCN77-4



77700 C

発射間隔 S	重量 E
射程距離 D	消費EN S
装弾数 S	攻撃力 E

SIGHT SP / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	射時消費EN	
発射時自己反動	B		

両肩に装備する連装チェインガン。重装甲の機体で1対1の射撃戦をする場合は使ってもいい。

CATEGORY PLASMA CANNON

ZWX-E90/MAC



90000 C

発射間隔 E	重量 E
射程距離 S	消費EN E
装弾数 D	攻撃力 S

SIGHT ND / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	
最大ロック数	D	射時消費EN	D
発射時自己反動	E		

強力なエネルギー弾を放つプラズマキャノン。重く、発射間隔も長いなどリスクが目立つ武器だ。



BACK UNIT (RADAR)

レーダーを選ぶときは、まずレーダー距離を基準にするという点は変わらない。また、新機能のステルス表示が役立つ機会は、ミッションより対戦が主になる。

CATEGORY RADAR

ZRS-554/BW



12100 C

重量 A / レーダー距離 E / 消費EN A

N-COUNTER / BIO SENSOR / CIRCLE / STEALTH SENSOR — AC2 / AC2AA

軽量で消費ENが少ない初期装備のレーダー。レーダー距離は短いが、さほど不便ではない。

CATEGORY RADAR

ERM-TE3000



16900 C

重量 S / レーダー距離 D / 消費EN A

N-COUNTER / BIO SENSOR / STANDARD / STEALTH SENSOR — AC2 / AC2AA

非常に軽量なレーダー。肩装備レーダーとしては索敵範囲が狭いものの、頭部内臓のものよりは優秀。

CATEGORY RADAR

ZRL-774/WH



21000 C

重量 B / レーダー距離 C / 消費EN C

N-COUNTER / BIO SENSOR / OCTAGON / STEALTH SENSOR — AC2 / AC2AA

生体表示機能を備える。これくらいのレーダー距離があれば、不足に感じることはないだろう。

CATEGORY RADAR

BRLT-B10000



28000 C

重量 C / レーダー距離 B / 消費EN D

N-COUNTER / BIO SENSOR / OCTAGON / STEALTH SENSOR — AC2 / AC2AA

ステルスセンサーを持つレーダー。レーダー距離は十分だが、消費ENの多さがやや気になる。

CATEGORY RADAR

BRS-B-OSPREY



34000 C

重量 E / レーダー距離 S / 消費EN E

N-COUNTER / BIO SENSOR / CIRCLE / STEALTH SENSOR — AC2 / AC2AA

最長のレーダー距離に全ての付加機能を完備。迎撃や防衛を目的とするミッションで活躍する。

BACK UNIT (MAGAZINE)

種類こそ少ないが、弾倉にもタイプが存在する。実弾用弾倉を装備する際には、ほかの武装も実弾系武器で固めるようにしたい。

CATEGORY GENERAL MAGAZINE

EM-AAT110



84000 C

重量 D / 装弾数増加率 D / 消費EN S

AC2 / AC2AA

全ての武器の装弾数を10％増加させる追加弾倉。だが実際、10％程度では大した違いはない。

CATEGORY SOLID MAGAZINE

EM-SD120



67000 C

重量 D / 装弾数増加率 C / 消費EN S

AC2 / AC2AA

実弾系武器の装弾数を20％増加させる。もとから装弾数の多い武器ならば効果を期待できる。

CATEGORY GENERAL MAGAZINE

EXM-DD02



100000 C

重量 E / 装弾数増加率 S / 消費EN S

AC2AA

全武器の装弾数を60％増加させる、両肩装備の追加弾倉。武器の種類が減るリスクも併せ持つ。

BACK UNIT (STEALTH)

武器として使用することで相手のロックオンから逃れられるようになったが、ステルス表示機能があるレーダーには無力。弱体化の感は否めない。

CATEGORY STEALTH

ZXR-S/STEALTH



71000 C

重量 E / 発動可能回数 A / 消費EN E / 効果時間 S

AC2 / AC2AA

レーダーに映らず、ロックオンもされなくなる。ステルスセンサーを備えたレーダーには効果がない。

ARM UNIT R (GUN)



『AC2』では熱量というパラメータが増えたことで、ハンドガンに熱量が高いという利点が付加されている。また、ハンドグレネードのような新しい兵装も加わった。

ZWG-RF/37

CATEGORY RIFLE



11100 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	C	A	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
D	D	—	S	—

初期装備のライフル。価格に見合った性能ではあるが、やはり攻撃力不足の感は否めない。

EWG-RF-M15

CATEGORY RIFLE



28500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	B	B	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
C	D	—	A	—

多少攻撃力と連射力が上がったライフル。熱量も増したため、連続で当てれば熱暴走を狙える。

EWG-RF-M35

CATEGORY RIFLE



47300 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	C	A	B	S	E

SIGHT SP / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
D	D	—	A	—

装弾数を重視したライフル。ライフルとしてはやや重く、他に目立った長所もない微妙なパーツだ。

EWG-RF-10LB

CATEGORY RIFLE



39900 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	C	C	B	S	D

SIGHT WS / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
E	D	—	A	—

ライフルの中では高い攻撃力を持つ。弱い敵を数多く相手にする場面で使うのに適している。

ZWG-SRF/8

CATEGORY SNIPER RIFLE



41000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	S	C	B	S	D

SIGHT SP / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
D	D	—	B	—

最長の射程距離を誇るスナイパーライフル。弾速が速く、中～近距離で撃てば回避されにくい。

ZWF-S/NIGHT

CATEGORY SNIPER RIFLE



74000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	A	E	A	A	A

SIGHT SP / ENERGY / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
E	D	—	—	B

高速エネルギー弾を発射するスナイパーライフル。高い命中率を考えれば、威力は十分といえる。

EWG-SRF-9

CATEGORY SNIPER RIFLE



56000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	S	D	B	S	C

SIGHT SP / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
C	D	—	B	—

性能のバランスを調整されたスナイパーライフル。総合的にはZWG-SRF/8を多少上回っている。

EWG-MGA2

CATEGORY MACHINE GUN



38900 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	B	S	E

SIGHT SP / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
E	D	—	S	—

弾丸を高速連射するマシンガン。精密射撃には向かないが、耐久力の低い敵や動きの速い敵に有効。

ZWG-AR/K

CATEGORY MACHINE GUN



51100 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	A	S	E

SIGHT SP / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
E	D	—	S	—

軽量なマシンガン。連射力に優れるが、装弾数が少なめなので、弾切れには十分注意したい。

EWG-MGSAW

CATEGORY MACHINE GUN



44500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	B	S	E

SIGHT WS / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
E	D	—	S	—

装弾数では群を抜いたマシンガン。1000発もあれば、かなりの長期戦でも戦い抜けるだろう。

EWG-HG-S1

CATEGORY HAND GUN



17000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	D	C	S	S	E

SIGHT WS / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
C	D	—	A	—

軽量小型のハンドガン。攻撃力は低く、連射力を活かして熱暴走を狙うのが主な使い方になる。

EWG-HG-ART

CATEGORY HAND GUN



31000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	D	C	S	S	E

SIGHT WS / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
B	D	—	A	—

命中時熱量が高いハンドガン。非常に軽いため、肩に本命の武器を装備し、補助として使おう。

ZWG-HG/111

CATEGORY HAND GUN



36000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	D	C	S	S	E

SIGHT WS / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
C	D	—	A	—

総合性能を重視したハンドガン。軽いうえに、小火器の中では攻撃力、熱量とも優れている。

EWG-BZ-B1100

CATEGORY BAZOOKA



43300 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	C	D	E	S	A

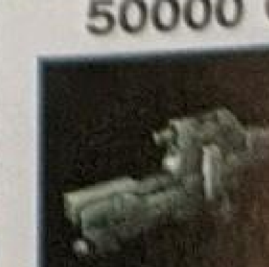
SIGHT SP / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
S	D	—	C	—

重量はあるが、高い攻撃力を持つバズーカ。弾速が遅いので、近距離から確実に当てたい。

ZWG-BZ/S55

CATEGORY BAZOOKA



50000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	C	E	D	S	S

SIGHT ND / SOLID / AC2 / AC2AA

命中時熱量	最大ロック数	発射時自己反動	弾単価	発射時消費EN
S	D	—	C	—

攻撃力と熱量を強化したバズーカ。威力は文句なしだが、サイトが狭いために命中率は低い。

ZWG-BZ/HYDRA



81000 C

発射間隔	D	重量	E
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT SP / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

発射後、3発に分裂する拡散バズーカ。重量があり、攻撃力も犠牲になっているのが難点だ。

EWG-GS970



32000 C

発射間隔	C	重量	C
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

6発の拡散弾を撃つショットガン。至近距離で全弾当てれば、かなりのダメージを期待できる。

EWG-GSH8



73000 C

発射間隔	D	重量	B
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	C
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

8発の散弾を発射するショットガン。接近戦で使えば、重量のわりに高い威力を発揮する。

EWG-XP1500



45000 C

発射間隔	A	重量	S
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
発射時自己反動	—		

連射力の高いパルスライフル。右腕武器の中で最も軽いため、積載量の少ない機体に適している。

CATEGORY PULSE RIFLE

ZWG-XP/400



68000 C

発射間隔	B	重量	S
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	B	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	B
発射時自己反動	—		

EWG-XP1500より攻撃力と装弾数に優れる。重量はわずかしか増えていない点が魅力である。

CATEGORY LASER RIFLE

EWG-XC213



59000 C

発射間隔	B	重量	B
射程距離	C	消費EN	D
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY — AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	C
発射時自己反動	—		

軽量で性能のバランスが良いレーザーライフル。突出した長所はないが、欠点もなく扱いやすい。

CATEGORY LASER RIFLE

ZWG-XC/01



78000 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	D
発射時自己反動	—		

KARASAWA-MK2の軽量版にあたるレーザーライフル。積載量の少ない機体にはこちらを装備しよう。

CATEGORY LASER RIFLE

KARASAWA-MK2



99000 C

発射間隔	D	重量	E
射程距離	C	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	D
発射時自己反動	—		

高い総合性能を持つACシリーズの名物武器。攻撃力のわりに装弾数も多く、あらゆる場面で活躍する。

CATEGORY ENERGY MACHINEGUN

ZWG-MG/ENE



77200 C

発射間隔	S	重量	D
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
発射時自己反動	—		

エネルギー弾を連射するマシンガン。使い勝手自体はいいのだが、重量があるため装備しにくい。

CATEGORY PLASMA RIFLE

ZWG-HC-IR/K99



120000 C

発射間隔	E	重量	C
射程距離	B	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY — AC2 / AC2AA

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	E
発射時自己反動	—		

威力重視のプラズマライフル。比較的軽いので、重量級機体に切り札として装備するのも手だ。

CATEGORY HAND GRENADE

EWG-HC-GN210



85500 C

発射間隔	E	重量	E
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	D
発射時自己反動	—		

右腕武器版のグレネード。肩装備のものとほぼ同じ性質を持ち、二脚でも構えずに撃てるのが利点だ。

CATEGORY HAND ROCKET

EWG-HC-RAW



45000 C

発射間隔	B	重量	D
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	B	弾単価	C
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

腕に装備するロケット。攻撃力はあるが、ロックオンできないので、主力武器とするには不安。

CATEGORY HAND MISSILE

EWG-HM-04



70000 C

発射間隔	D	重量	D
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID — AC2AA

命中時熱量	D	弾単価	B
最大ロック数	S	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

高速ミサイルを発射する武器。弾速が速い反面、誘導性能はいまひとつになってしまっている。

CATEGORY FLAMETHROWER

EWG-FTG500



68500 C

発射間隔	S	重量	E
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID — AC2 / AC2AA

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
発射時自己反動	—		

接近戦用の火炎放射器。連射力が非常に高いため、密着して使えば瞬時に敵を熱暴走させられる。



ARM UNIT L (BLADE)



腕部パーツにEN供給と追尾性能のパラメータが増えたため、腕部との相性が存在する。ブレードを予備武装と割り切るのか、主力武器として使うのかを検討しよう。

ELS-2772
CATEGORY: LASER BLADE

11000 C



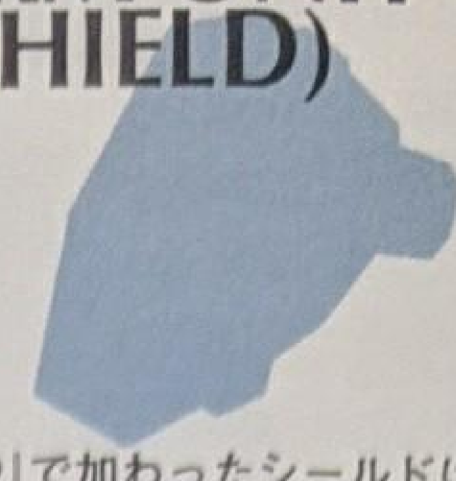
AC2 AC2AA

重量	命中時熱量	消費EN	ブレード範囲	攻撃力
S	E	S	S	E

攻撃時消費EN	A	攻撃時発熱量	D
使用効率	B		

初期装備のレーザーブレード。軽量で消費ENも少なく、予備武装として装備するには十分な性能だ。

ARM UNIT L (SHIELD)



『AC2』で加わったシールドは、機動性の低い機体にとっては特に重要である。また、一部の肩装備とは干渉してしまい、同時に使えないことを覚えておきたい。

EES-255S
CATEGORY: ENERGY SHIELD

13800 C



AC2 AC2AA

使用効率	有効範囲	EN防御	重量	消費EN	実弾防御
S	C	D	S	S	D

発動時消費EN	S	発動時発熱量	S

最も安価なシールド。防御力は高くないが、使用効率に長けているので長時間の使用が可能。

ELS-3443
CATEGORY: LASER BLADE

30000 C



AC2 AC2AA

重量	命中時熱量	消費EN	ブレード範囲	攻撃力
S	E	A	A	E

攻撃時消費EN	S	攻撃時発熱量	S
使用効率	S		

総合バランスに優れたレーザーブレード。ELS-2772に比べ、攻撃力が多少アップしている。

ZLS-400/SL
CATEGORY: LASER BLADE

68000 C



AC2 AC2AA

重量	命中時熱量	消費EN	ブレード範囲	攻撃力
A	S	C	E	C

攻撃時消費EN	E	攻撃時発熱量	D
使用効率	E		

エネルギー波を発射する特殊なタイプ。ロケット弾と同じ感覚で使えるが、攻撃時消費ENは多め。

EES-777LAR
CATEGORY: ENERGY SHIELD

34800 C



AC2 AC2AA

使用効率	有効範囲	EN防御	重量	消費EN	実弾防御
C	C	C	A	A	B

発動時消費EN	A	発動時発熱量	C

発動時消費ENが少なく、防御力も平均レベル。シールドの中では無難な選択といえるだろう。

ZES-500/SU
CATEGORY: ENERGY SHIELD

45360 C



AC2 AC2AA

使用効率	有効範囲	EN防御	重量	消費EN	実弾防御
E	S	B	C	E	B

発動時消費EN	E	発動時発熱量	C

発動時消費ENは多いが、有効範囲が広いシールド。複数の敵に囲まれるような場面で役立つ。

ZLS-T/100
CATEGORY: LASER BLADE

38200 C



AC2 AC2AA

重量	命中時熱量	消費EN	ブレード範囲	攻撃力
A	E	A	A	C

攻撃時消費EN	B	攻撃時発熱量	B
使用効率	C		

攻撃力を強化したブレード。目立った欠点もなく、軽量であるなど優秀なパーツといえる。

ELS-7880
CATEGORY: LASER BLADE

46000 C



AC2AA

重量	命中時熱量	消費EN	ブレード範囲	攻撃力
C	B	D	C	S

攻撃時消費EN	D	攻撃時発熱量	E
使用効率	E		

最も威力の高いブレード。ブレード範囲が狭く、攻撃間隔も長いが、当たれば一撃必殺だ。

LS-MOONLIGHT
CATEGORY: LASER BLADE

57700 C



AC2 AC2AA

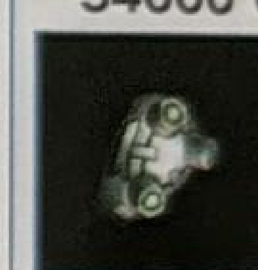
重量	命中時熱量	消費EN	ブレード範囲	攻撃力
E	E	E	A	A

攻撃時消費EN	A	攻撃時発熱量	B
使用効率	B		

攻撃力、攻撃時消費ENともに優れている。ブレードメインの機体にするならこれで決まりだろう。

ZES-99/MIRROR
CATEGORY: ENERGY SHIELD

54000 C



AC2 AC2AA

使用効率	有効範囲	EN防御	重量	消費EN	実弾防御
D	E	S	E	C	S

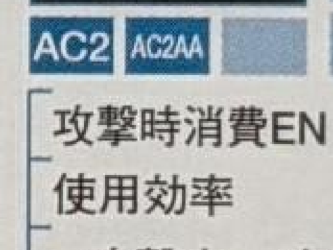
発動時消費EN	C	発動時発熱量	E

防御力に特化したシールド。有効範囲は狭いが、ガードすればダメージを大幅に軽減できる。

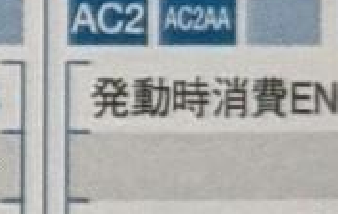
ARMORED CORE EXTRA WORKS 4
『アーマード・コア　フォーミュラフロント』

レイヴンの登場しないAC

この『フォーミュラフロント』は、これまでのACシリーズとは一線を画した、新しいジャンルの「メカカスタマイズシミュレーション」である。プレイヤーが置かれる立場は、いわばF1マシンを操縦するドライバーに対して、ピットで指揮を執るチーム監督の役どころ。人々の熱狂的な支持を集めるACバトル「フォーミュラF」の世界は、モータースポーツのような華やかさがある。ACを戦闘兵器として操る傭兵、レイヴンが主人公だった従来のタイトルとは違い、非搭乗型AC同士が戦うスポーツであるバトルグランプリでは、機体の緻密なカスタマイズこそが勝敗の分かれ目となる。パーツを選択し、組み上げ、スピードと攻撃力を両立させる。そうした機体の構成以上に、ACをコントロールするAI（人工知能）の調整がものをいう。自機の戦いぶりを観察し、どこが良くて、どこが悪いのかを見きわめ、常に最適な行動を選ぶロジックを築き上げるのだ。フォーミュラＦの頂点に立つのは、強じんな肉体を持つ者ではなく、高い知識と戦略を磨き上げたアーキテクトである。たえまなく「分析と研究」をくり返し、勝利の栄光にチェックメイトをかけられるか。頭を使って勝負する静かで熱い戦いは、AC世界のドアを知性派プレイヤーに向けて、大きく開けはなった。



多様なパラメータを調整、最強のAIをめざす。



勝利も敗北も、強くなるためのヒントになる。

『アーマード・コア　フォーミュラフロント』
プレイステーション2用ソフト
2005年3月3日発売　6,090円

『アーマード・コア フォーミュラフロント インターナショナル PSP the Best』
プレイステーション・ポータブル用ソフト
2005年11月17日発売　2,800円

※画面はPSP版のものです。

OPTIONAL PARTS

オプショナルパーツのラインナップは、その名称こそ違え、AC1の時代からほとんど変化はない。必要スロット数をよく計算した上で装備したい。

CATEGORY
SP-S/SCR
24200 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 2
実弾兵器からのダメージを15％減少させる。基本中の基本ともいえる重要なオプションだ。

CATEGORY
SP-BLS
74000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 6
ブレードの攻撃力やシールドの防御力を向上させる。必要スロット数のわりには効果が薄い。

CATEGORY
SP-CBRK
37000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 2
脚部のブレーキ性能を強化する。しかし、その効果を実感できるような機会はあまりないだろう。

CATEGORY
SP-ENE-SCR
26000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 1
エネルギー兵器から受けるダメージを15％カット。SP-S/SCRとセットで装備するのが定石。

CATEGORY
SP-BCNDR
32900 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 2
コンデンサ容量を増加させる。防御力アップのオプションに次いで、優先的に装備しておきたい。

CATEGORY
SP-VIECH
89000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 6
ロックオンサイトを大きくする。必要スロット数は多いが、初心者には必須のオプションだろう。



CATEGORY
SP-BSI-LE
19600 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 2
被弾時安定性を強化する。軽量級の脚部を使っている場合、これを装備しておくと安心だろう。

CATEGORY
SP-SAB/J
18800 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 1
武器の発射反動を軽減する。発射時の反動は一部の武器にしかないので、重要性は低いパーツ。

CATEGORY
SP-CIR-K
41000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 5
旋回速度を向上させる。確かに重要なのだが、必要スロット数が多いのが悩みどころである。

CATEGORY
SP-BE++
5800 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 6
エネルギー系武器の威力をアップさせる。必要スロット数が多く、装備できるコアは限られる。

CATEGORY
SP-BMALAD
9800 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 1
レーダーにミサイル表示機能を付加する。この機能がない頭部内蔵レーダーを使っている場合に。

CATEGORY
SP-BFS-LOSP
38500 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 2
ロックタイムを短縮する。最大ロック数の多いFCSとミサイルを使うならばぜひ装備したい。

CATEGORY
SP-ENE-ACC
45000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 1
エネルギー系武器の連射力を上昇させる。使用スロットが少ないため、気軽に使えるのも魅力。

CATEGORY
SP-E/SAVER
45000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 5
エネルギー系武器の発射時消費ENを抑える効果がある。必要スロット数が多く、使いづらい。

CATEGORY
SP-ECM-JAM
84000 C

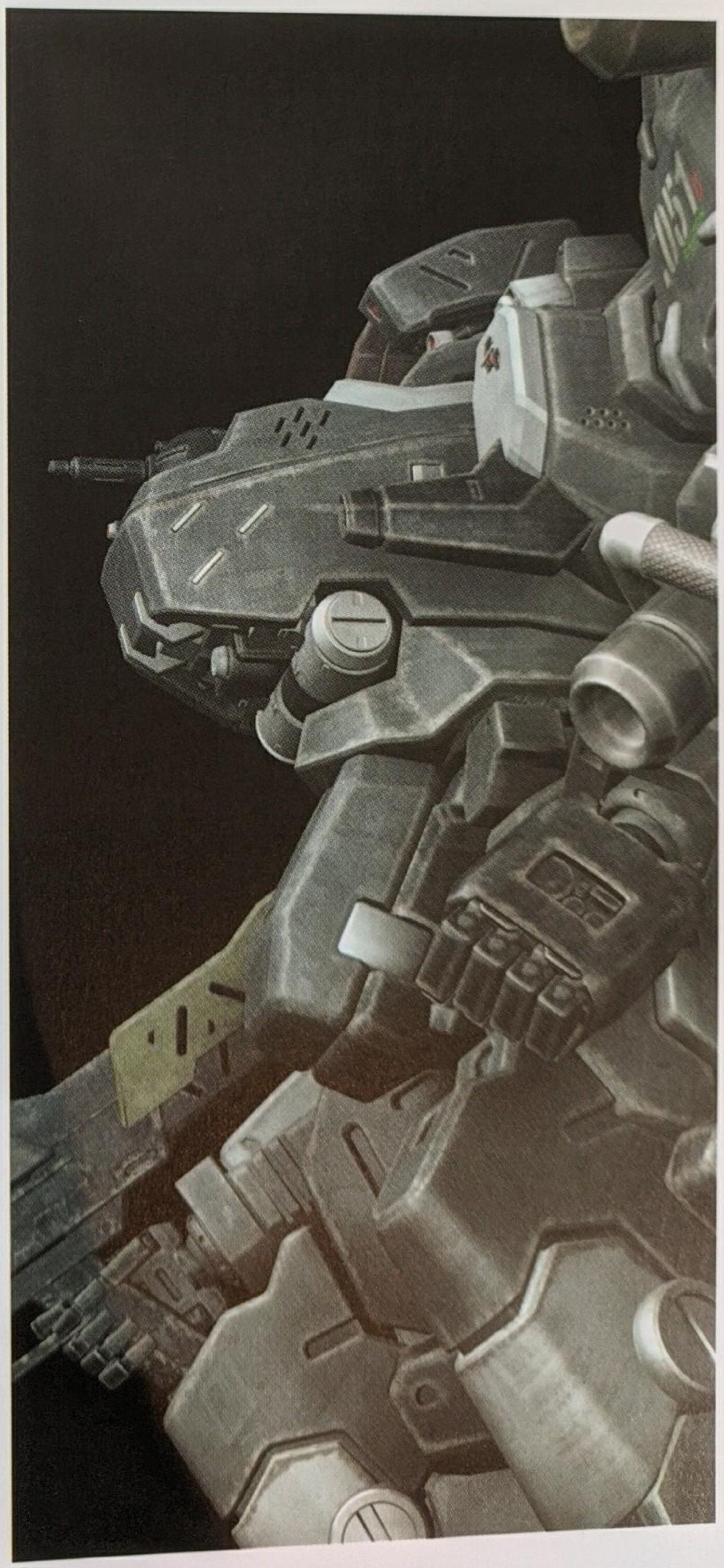
AC2 AC2AA

必要スロット数 5
一定間隔で敵ミサイルのロックオンを解除する。ミッションよりも対戦で活躍するだろう。

CATEGORY
SP-M/AUTO
18000 C

AC2 AC2AA

必要スロット数 1
最大までロックオンしたミサイルを自動発射する。目の前に壁があっても撃ってしまうのが難点。



STAFF INTERVIEW | CGムービーチーム

ACシリーズの「顔」となるCGムービーの進化論

驚愕のクオリティ、いまだ発展途上

——毎回驚きのクオリティを誇るCGムービーですが、どのような工程ででき上がっているのですか？

鈴木：基本的には、背景やエフェクト、モデリングなどの分業制です。中にはずっと爆発エフェクトだけつくってた者もいますよ。だいたいムービー1本につき、10人ぐらいかかわってますね。それでも足らないぐらいですが。

戸田：AC1体を分担してつくることもよくあります。ひとりでつくったら1か月以上かかっちゃいますから、全体のバランスをつくってから、この人は脚、この人は腕とか。

——そのぐらい、ムービーの制作は大変なんですね。

鈴木：やはり「メカがカッコよく見えなくてはならない」というのは大前提になりますが、それに加えて密度感とか戦場の雰囲気を出そうとすると、要求も厳しくなっていきますね。

戸田：たとえば廃墟の風景ひとつとっても、真っ平らな板の上に壊れたビルを置くのではなく、無茶苦茶に荒れた地面の上に置くほうが、密度感は上がりますから。おかげで最近は「もっと壊して！」というオーダーがエスカレートしていて、本当にしんどい（笑）。

鈴木：毎回の新要素も苦労の種ですね。『AC3』でのチーム戦など、最初は「1対1で勘弁してもらえません？」って言ったぐらいです（笑）。プロデューサーが「絶対に譲れない」と言うんで、相当頑張ってつくりましたけど。

田所：わりとその辺は「行けるとこまで行こう」という感じでつくってますからね。もちろん締め切りはありますが、あとは自分との戦いなんですよ。当然、ときには妥協しなきゃいけないこともあります。『ラストレイヴン』のオープニングでは「煙の中から現われるAC」というのをやりたかったんですけど、うまくいかなかったですし。その辺は、次回以降の課題です。

戸田：それはもう、言い出したらきりがないですよね。いつも「もう一息」と思うのに、時間がなくて。

鈴木：ACの挙動なんか、毎回「次こそ頑張ろう！」と。機体についているパーツが動いたときの慣性とか。

田所：CG映画とか見るたびに、自分がつくったムービーは「まだまだイケてないなぁ」と思いますよ。



戸田貴之　田所周三　鈴木利幸

もっと新しい「何か」が、AC世界を歩く日

——逆に、おつくりになっていて楽しい部分は？

鈴木：制作前にコンセプトを受け取って、「こんなふうかな？」って想像してるときが一番楽しいです（笑）。新技術が導入されても、手間が増えこそすれ楽にはなりませんから。それよりは、例えば『ラストレイヴン』で初登場した人間を「どうやって世界観になじませよう？」と考えたりするほうが、難しいけど楽しいです。

田所：あれは確かにおもしろかったですね。モーションアクターさんに動きを演じてもらうのは新鮮な体験でしたし、それをどう映像に組み込むかも工夫したし。

戸田：看板とかの小物もスケール感を出すのには有効なんですが、さりとて現実そのままではそぐわない。その意味でも人間の登場は、スケール表現の点で前進ですよ。

——では、これからは新たなトライアルがありそうですね。動物なんかも出てきたり？

鈴木：いいですね。担当にはなりたくないけど（笑）。

田所：「CGムービーといえばAC！」といわれるように、もっともっと挑戦していきたいです。

鈴木利幸
●すずき・としゆき／開発部CGセクション・ディレクター。『プロジェクトファンタズマ』以降『AC3』シリーズを中心に、CGムービーを担当。

田所周三
●たどころ・しゅうぞう／開発部CGセクション・シニア。『AC3』のムービー用モデルを経て、『ラストレイヴン』ではCGムービー全般を監督。

戸田貴之
●とだ・たかゆき／開発部CGセクション。『AC3』から『ラストレイヴン』まで、ムービーの背景を中心に参画。広報用のポスター素材なども手がける。

CHAPTER 03

ARMORED CORE 3

DATA



アーマード・コア3
プレイステーション2用ソフト
2002年4月4日発売
3,150円
（PlayStation 2 the Best版　2003年11月6日発売）

STORY......

すべてが管理される世界で、ただひとつ自由な存在。その名は鋼鉄の傭兵、レイヴン。



惑星規模で発生する大災害を予見し、人類が生き延びるための「方舟」として建設された巨大シェルター都市、それは「レイヤード」と呼ばれた。レイヤードによって生き延びることができたわずかな人類は、「管理者」と呼ばれるAIに都市の管理機能や地上の浄化作業をすべて委ね、日々の暮らしを重ねていった。管理者の庇護の下、すべてを管理されることに慣れた人々は、約束された繁栄を謳歌し、計画された発展を続けていたのである。大災害から数百年を経た今では、地下都市にもいくつかの企業が生まれ、争いが起きるまでになっていたが、それさえも管理者の予定調和のうちであるように。企業間の直接大規模衝突の抑止力ともなっている「レイヴン」と呼ばれる存在だけが、この管理社会の唯一の例外だった……。

NEW SYSTEM

新しいタイプのCORE登場

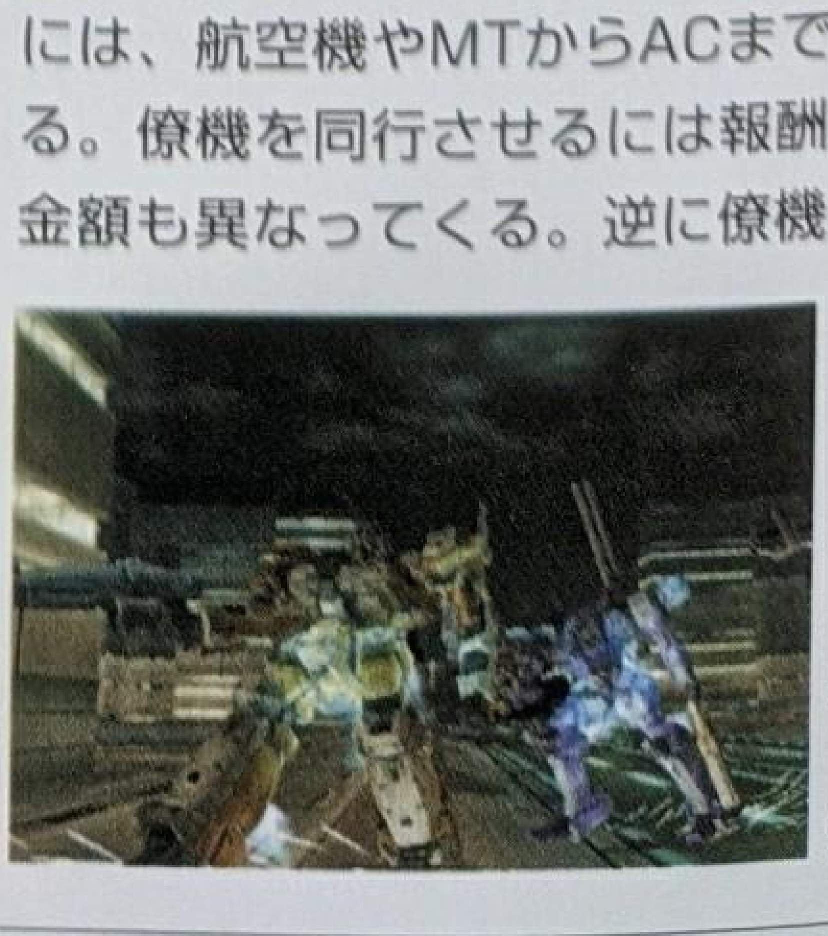
『アーマード・コア3』におけるコアは、搭載された特殊能力により2タイプに類別される。ひとつは従来のシリーズにも登場したブースタを内蔵することによって爆発的な加速力を得られる「オーバードブーストタイプ」。もうひとつは、自動的に敵を攻撃する自律型の小型兵器を射出する「イクシードオービットタイプ」。AC組み上げにおいてどちらの能力を欲するかが、第一の選択基準となる。



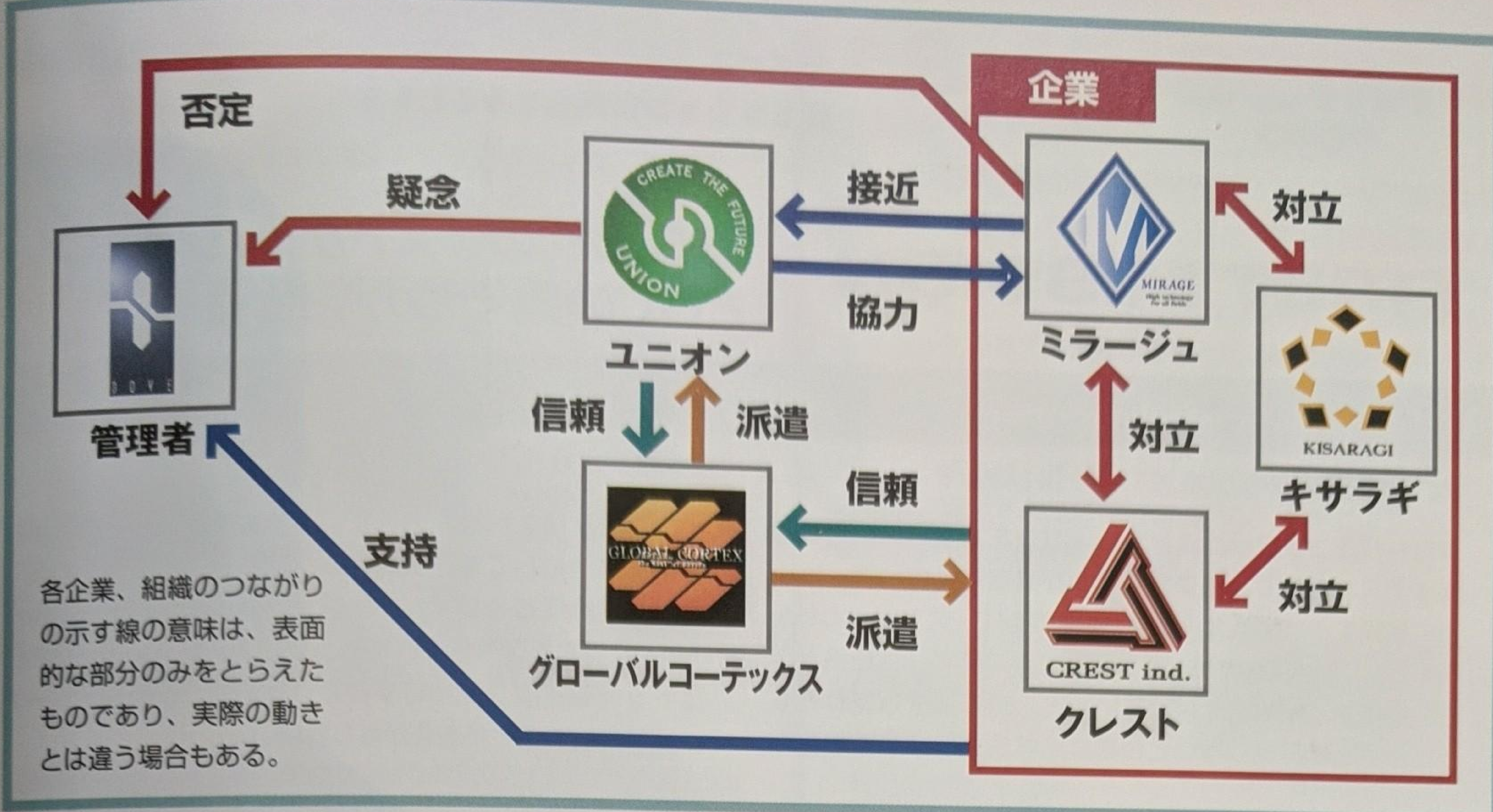
⬅今作から重量過多状態のACでも出撃可能になった。ただし、ペナルティは課せられる。

共に戦う僚機が使える

今作では、ミッションによって僚機を同行させることができ、任務遂行において大きな手助けになってくれる。僚機には、航空機やMTからACまでさまざまなタイプが存在する。僚機を同行させるには報酬を支払う必要があり、その金額も異なってくる。逆に僚機を同行させずにミッションをクリアした場合、僚機を雇うための予算枠分が追加報酬としてプレイヤーに与えられる。



⬅優秀なランカーACをサポート役に雇えば、ミッションの成功率も上がるだろう。



CORPORATIONS & ORGANIZATIONS

管理者

人類が居住する地下都市レイヤードを管理する人工知能で、都市機能の運営だけに限らず、レイヤード内で起きるあらゆることを司る。レイヤードは第一層から第四層が存在し、各層によって都市区や産業区といった地区に分けられている。管理者が存在するのは、第4層のさらに下層にある中枢である。管理者は、全世界に巨大ネットワークを張り巡らせることにより、人類の動向をすべて把握している。

クレスト　CREST ind.

ACパーツ企業。ミラージュに次ぐ規模を持つ。AC関連ならばありとあらゆるパーツを製造するが、特にイクシードオービットタイプのコア製造を一手に引き受けている。地下都市における勢力拡大をめざしているが、管理者を「秩序を維持するための最適なシステム」として認識している点がミラージュとは大きく異なる。管理者による支配を受ける現在の体制を肯定しているため、ミラージュを強く警戒している。

ユニオン　UNION

秘密結社。管理者がすべてを支配する地下都市の現状に対し、疑問を抱いた知識人たちが中核となって発足された。管理者に対するその共通認識から、ミラージュに接近し、その下部組織として活動しているという噂もある。地下都市の権力を握ろうとする意思はなく、近年、頻繁に発生している異常事態を、管理者が暴走し始めているためと考えることから、「管理者は狂っている」と主張。その排除をも画策している。

ミラージュ　MIRAGE

地下都市レイヤードにおいて最大勢力を有する企業。主要パーツからオプショナルパーツまで、ありとあらゆるAC関連のパーツを開発、製造している。また、オーバードブーストタイプのコアはすべてミラージュ製である。管理者の支配から脱することで、地下都市におけるさらなる権力拡大を目指し、支配者の座を狙ってはいるが、管理者の力を恐れてもいる。そのため、表面的には目立った行動はしない。

キサラギ　KISARAGI

ACパーツ企業の1つ。ミラージュやクレストに比較するとその規模は小さい。本来は、ネットワーク系を主業務とするコンピュータメーカーであった。現在も本体パーツや右腕装備の重火器の製造には手を出さず、FCSやラジエータなどを中心に製造している。また、右腕専用ブレードや左腕用の投擲銃といった特殊な武器を開発するなど、独自の路線を貫く。企業としての規模の違いからか、管理者に対する意識も現実的である。

グローバルコーテックス　GLOBAL CORTEX

「レイヴン」と呼ばれるACのプロフェッショナルを束ねる傭兵組織。かつては管理者によって管理、運営されていたようだが、現在は完全な独立組織である。実戦形式による小部隊の壊滅などの試験を課し、そのテストに合格した者だけをレイヴンとして採用し、依頼に基づいて彼らを派遣している。地下都市の管理者、各企業の勢力には属していない。組織が成立した経緯に関しては、明らかにされていない部分が多い。

MISSIONS

ミッションクリア時の状況によって、レイヴンランクが評
価されるようになった。さらに、遂行の仕方しだいでは連
続ミッションに突入することもある。

FIRST MISSION

実戦形式のテストから、レイヴンとしての第一歩が始まる。

レイヴン試験-Black Feather-

グローバルコーテックス // トレネシティ

グローバルコーテックス社がレイヴンを志すものに対して課すテストとして、必ず行なうのが実戦形式の試験。市街地に展開する戦闘メカ・モア、重装型MT・スクータムDを倒すか、15分間生き残っていることができれば、合格となる。成績よく早めに片付けていると、増援部隊も現われるが、それもせん滅しないと合格にはならない。今後のために好印象を植え付けておきたいのであれば、必ず増援部隊が来るようにしておきたいところだろう。なお、このミッションでは同じくレイヴンを目指す新人戦士のアップルボーイが、ACエスペランザに乗って投入されてくる。彼もまたトップレイヴンをめざすひとりなので、この先アリーナで顔を合わすことがあるかもしれない。

中央研究所防衛-STRAY SHEEP-

クレスト // ルグレン研究所

クレスト社の中央研究所が、ミラージュの部隊に襲撃を受けており、至急救援に向かって欲しいという内容のミッション。到着してみると、先に救援に来ていたコールハートの乗るMTザ・サンと、フラジャイルの操るACナイトフライヤーが特殊MT・D－C021－S相手に苦戦中という状態である。ここでは、敵を全部撃破するか、一定時間が経過してから戻るだけでも、ミッションは遂行したことになる。敵の中には正体不明の謎の実働部隊のACがいて、これを倒すのはかなり厳しいが、倒せばそれだけ評価も上がり、報酬も得られる。

下水溝調査-DOODLEBUG-

キサラギ // 地下下水道L9

キサラギ管轄下の区画にある下水溝内で水位の異常上昇が認められた。キサラギは調査部隊を派遣したものの、連絡が途絶えてしまったという。そこで、レイヴンに調査の依頼が回ってきた。さっそく下水溝に踏み込んだレイヴンの目前に現れたのは、無数のクモのような生き物。生体兵器である。水位の異常上昇の原因はこれだったのだ。2か所ある管制パネルを操作して奥の部屋に通じるゲートを開き、そこに巣くう巨大生体兵器を撃破すれば、本ミッションは完了となる。

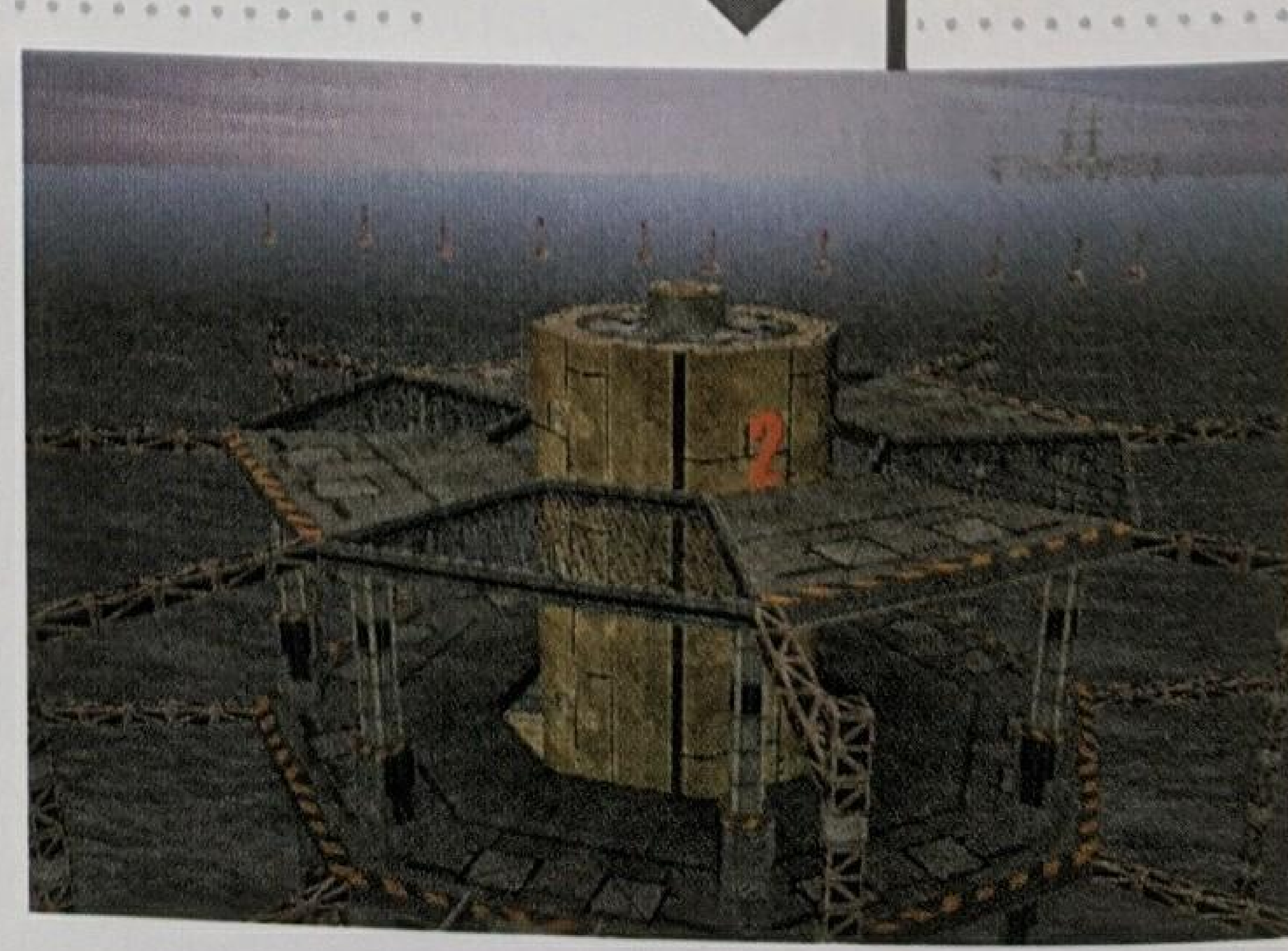


⬆巨大なクモのような生体兵器。体力、攻撃力ともにかなり高いやっかいな相手だ。

重要物資護衛-MOON RAKER-

クレスト // アビア湾

クレスト側の定期輸送ヘリが何者かに強奪されそうになったため、やむをえず撃墜したが、海上に落ちた積荷のカプセルは回収したい意向である。しかし、強奪を企てた側もそのカプセルをまだ狙っているらしく、回収作業が始まるまで、カプセルが奪われぬよう、護衛を務めてもらいたいというミッションである。



回収部隊護衛-CLOTHESLINE-

クレスト // 海上廃棄施設

クレスト社から受けた重要物資護衛のミッションを短い時間で遂行すると、そのまま回収作業を護衛して欲しいという依頼がくる。輸送カプセルの回収に向かっていたヘリが襲撃を受けて墜落してしまったため、応援が到着するまで、部隊を守るのだ。こうして連続ミッションへと突入し、3分弱の間、護衛対象を守りきることができればクリアとなる。

座礁船内探索-SAW PIT-

ミラージュ // 座礁船

ミラージュ社の所有する軍事研究船が今も座礁したままになっている。その中に入って最深部にあるカプセルを回収し、戻ってくるというミッション。船内に入って3分ほどで、船が水圧に耐え切れず浸水が始まるため、その時点から約6分ほどで帰還しなければならない。ただ、船内で迷いさえしなければ、敵戦力も船内のガードメカだけなのでさほど難しい任務ではなかった。



⬅ミッション中、船内に浸水の報がもたらされるが、あわてなければ問題はない。

ミラージュ施設侵入-CALAMITY-

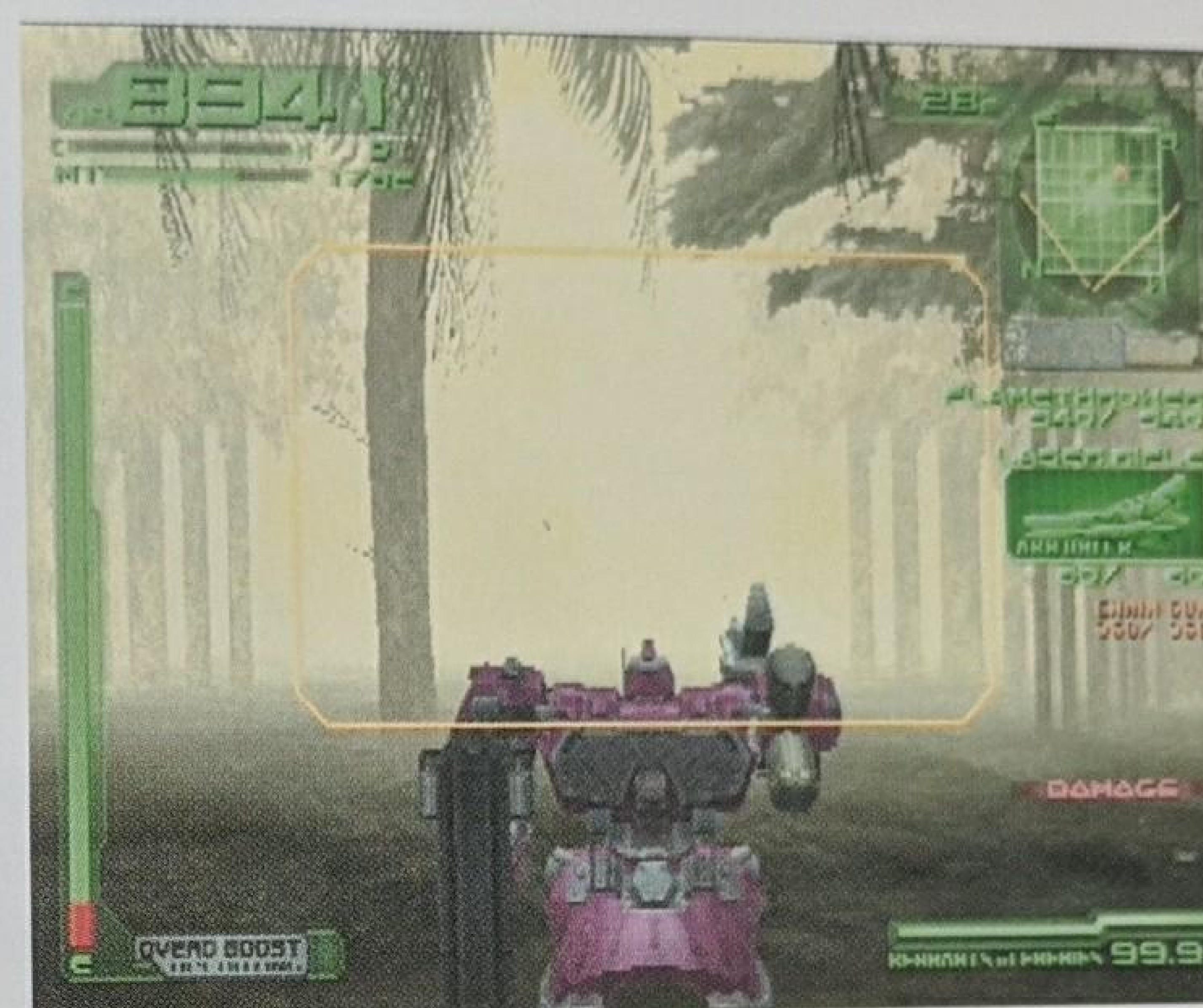
ユニオン // レビト研究所

管理者の中枢が存在する場所は、クレストとミラージュのデータバンクにのみ記載されていることが判明。それを入手するためにミラージュの施設内に侵入し、研究所のホストコンピュータから情報を抜き出すというのが任務だ。コンピュータルームの扉のロックを、施設内に点在する別のコンピュータから入手したコードキーによって解除。いよいよ任務遂行というときに現れたのは、ランカーAC・ノクターンの操るザインであった。

ユニオン襲撃-FIREWORKS-

クレスト // 自然保護区

ユニオンの本拠地のある自然保護区の密林地帯へ奇襲をかけ、彼らの設置した砲台・グラウルGを5基すべて破壊するという任務。だが、ジャングル内は霧が立ち込め、非常に視界が悪い。そんな中、砲台のグレネード弾は的確にこちらを狙ってくるうえ、光学迷彩を施したステルスMT・フリュークもそこかしこから襲ってくる。またここでは、これまでレイヴンとして高い評価を得ていて、砲台を短時間で片付けてしまえば、連続ミッションの要請を受け取ることができる。受諾すれば、そのままアルバ湿原でのユニオンの拠点防衛部隊陽動作戦に参加することとなる。



⬆この視界で活動するのは、かなり厳しい。早めにターゲットだけに狙いを定めたいところ。

LAST MISSION

管理者の正体はわかった……。
今こそ、それをたたきつぶすのだ。

中枢侵入-ZERO DIVISION-

ユニオン // レイヤード中枢－DOVE－

管理者がどうして狂い始めたのかは謎であるが、その中枢のある場所を突き止めた今、破壊してでも止めるしかない。最後のミッションは中枢に侵入し、最深部にある管理者を破壊することだ。途中に現れる中量と重装備の２体の実働部隊のAC。中量のほうはエネルギーライフル＆オービット、重装備のほうはグレネードライフル＆両肩カルテットキャノンという装備で、かなりの強敵だが、もう後戻りはできない。このまま管理者を狂わせたまま放置することなどできないからだ。ただし、管理者たるコンピュータも、シールドに守られていて破壊することはできない。エネルギーの供給源のほうを断つのだ。



➡管理者の部屋の前に、2体の実働部隊ACが立ちはだかる。それぞれに固有の名称すらない機体でありながら、その戦闘能力は並のランカーACをはるかに越えている。死力を尽くして立ち向かうほかない。

RAVENS

時には共に戦う仲間となる

「AC3」からの新システムにより、アリーナのランカーたちも僚機としてミッションに参加するケースも出てきた。もちろん、これまで同様敵として登場するものもいるが……。

AC
アルカディア
NAME エース



地下都市レイヤードにおける最強のランカーAC。この機体を操るエースは強化人間である。高い攻撃力とトップクラスの射程距離を備えたスナイパーライフルで、対戦相手を長距離から次々と射抜く。並外れた攻撃力で敵機を粉砕するグレネード砲と、高速連射で敵を寄せ付けないチェインガンも脅威である。

AC
インターピッド
NAME ファンファーレ



耐久・防御力に優れた重量級ACだが、機動力も悪くはない。最高ランクの攻撃力と射程距離を誇る大型ロケットを背負い、加えて地上魚雷砲、投擲銃、2発同時発射するロケット砲を装備する姿は、まさに歩く要塞だ。

AC
ザイン
NAME ノクターン



ランクBの5位に位置するACランカー。A、Bランクのパイロットはすべて強化人間が占めており、彼も例外ではない。戦法は距離を詰め、敵頭上からショットガンを浴びせる大胆なもの。小型ミサイルを超える威力を持つ弾を、3発同時に発射する肩の特殊ロケット砲にも注意したい。

AC
ボルケイノ
NAME ストラスボルグ



フロート型の脚部に弾薬数の多いマシンガンを携行する。ランクEのACで見られる特徴として、ランクAよりも攻撃力は低いが弾数が多い武器を装備している点があげられる。レイヴンならば弾数ではなく、命中率に誇りを持ちたい。近距離での撃ち合いはさけるべき相手だろう。

AC
ルージュ
NAME リップハンター



途中でランキングに追加されるACランカー。レイヴンとなって日は浅いが、依頼主からは高い評価を受けているようだ。とはいえ、まだ最新鋭装備の機体に見合った腕前にまでなっているとはいいがたい。実力の割に獲得賞金が高いので、確実に勝利を手に入れたい相手だ。

ENEMIES

アリーナとは違ったAC同士の戦いも

「アーマード・コア3」の最終目標は、人工知能「管理者」の破壊だ。終盤では、管理者が操る無人ACが立ちはだかる。ランカーACとは異なった意味で厳しい戦いとなるだろう。

敵AC

管理者を守護し、管理者の命により敵を排除する。その役割を担うのが「実働部隊」と呼ばれるACチーム。管理者からの支配権を奪い、自由を手に入れるためにも倒さねばならない。

「実働部隊」というだけで名前を持たぬ強敵

管理者の命令によって敵対する企業の施設を襲撃するほか、地下都市深部にある中枢での管理者の護衛（『中枢侵入』→P.083参照）といった役目を果たす。特に管理者を守る2機の実働部隊ACの実力は高い。機動性に富んだ中量機（左）と、攻撃力の高い重量機（下）によるコンビネーション攻撃はなかなかのものであり、これら2機を同時に相手にするのは、まず無謀。腕のいいレイヴンでさえも1機ずつ分断しなければ、倒すことはできないだろう。



⬆防御力は低いが積載量の多い脚部を用いた特徴的なAC。武器装備は平凡だが、機動力でカバーした空中戦が得意。



⬆両肩に装備されたカルテットキャノンは、一度に4発のエネルギー弾を発射。容易に近づくと餌食にされる。

CONSORT AC

依頼に対して共に出動し、困難なミッションも遂行させる。『AC3』にはそんな頼もしい同僚たちが登場する。中には一癖ある者も……。



ザ・サン〈コールハート〉

クレストの一般MT部隊所属だったコールハート。戦闘経験は豊富だがAC乗りとしてはまだ日が浅いため、レベルはEランクである。

ルージュ〈リップハンター〉

MT時代からエネルギー武器を好むリップハンター。機体色がピンクという点も共通している。腕前はというと、すでにランクはCまで上げている。のちに主人公は、彼女と共に出動した際に、手痛い裏切りを経験することになる。



僚機をともなって出動できるのは、それが許された一部のミッション、またはエクストラアリーナである。ちなみに、僚機にはACだけでなく、戦闘ヘリなどのメカを選ぶことも可能だ。エクストラアリーナでは、2対2のACによるタッグマッチが開催される。ミッションに同行できる僚機の中には、途中で搭乗機体を変えるパイロットもいる。リップハンターとコールハートは、ともにその腕が認められレイヴンとなり、愛機をMTからACへ乗り換える。レイヴンとなった2人はアリーナにも登録され対戦もできる。なお、ミッションの僚機には報酬も必要で、腕の立つ相棒はそれだけ金額も高いのだ。

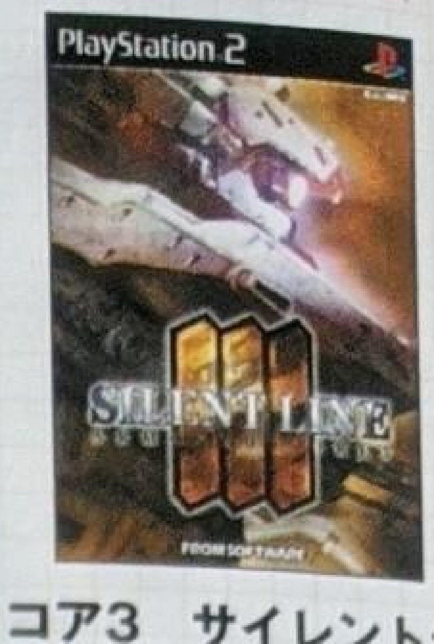








DATA



アーマード・コア3　サイレントライン
プレイステーション2用ソフト
2002年4月4日発売
3,150円
（PlayStation 2 the Best版　2003年11月6日発売）

STORY.....

未踏査地区「サイレントライン」の向こうにあるものは未来への希望なのか、それとも破滅なのか……

人類が地下都市レイヤードに生活の場を移して数世紀。地下都市を支配していた人工知能がひとりのレイヴンによって破壊され、人類は地上へ回帰を始めた。地上では開発プロジェクトが企業連合によって提唱され、徐々に地上での生活が構築され始める。その数年後、未踏査地区で巨大なクレーターが発見される。破壊したはずの人工知能の存在を感じさせるその存在は、人類の発展を阻む謎の防衛線「サイレントライン」として、いかなる強大な軍事力さえも足を踏み入れさせない。一方で、急速な復興を見せつつも、利権紛争の様相を呈する地上開発。再び人類に、混乱の危機が迫っていた。

NEW SYSTEM

コクピット視点
大きく変わる操作感

今回追加された新要素のひとつは、『アーマード・コア3』でシークレット要素だったコクピット視点。従来の背後視点に比べ、視界はやや狭く感じるが、戦闘感覚はよりリアルになる。コクピット視点は、AC機体にどの脚部を選ぶかによって変化が生まれるので要注意。タンクタイプだと、かなり低い位置になるため、少し上向きにしないと、周囲のようすがつかみづらくなってしまうのだ。



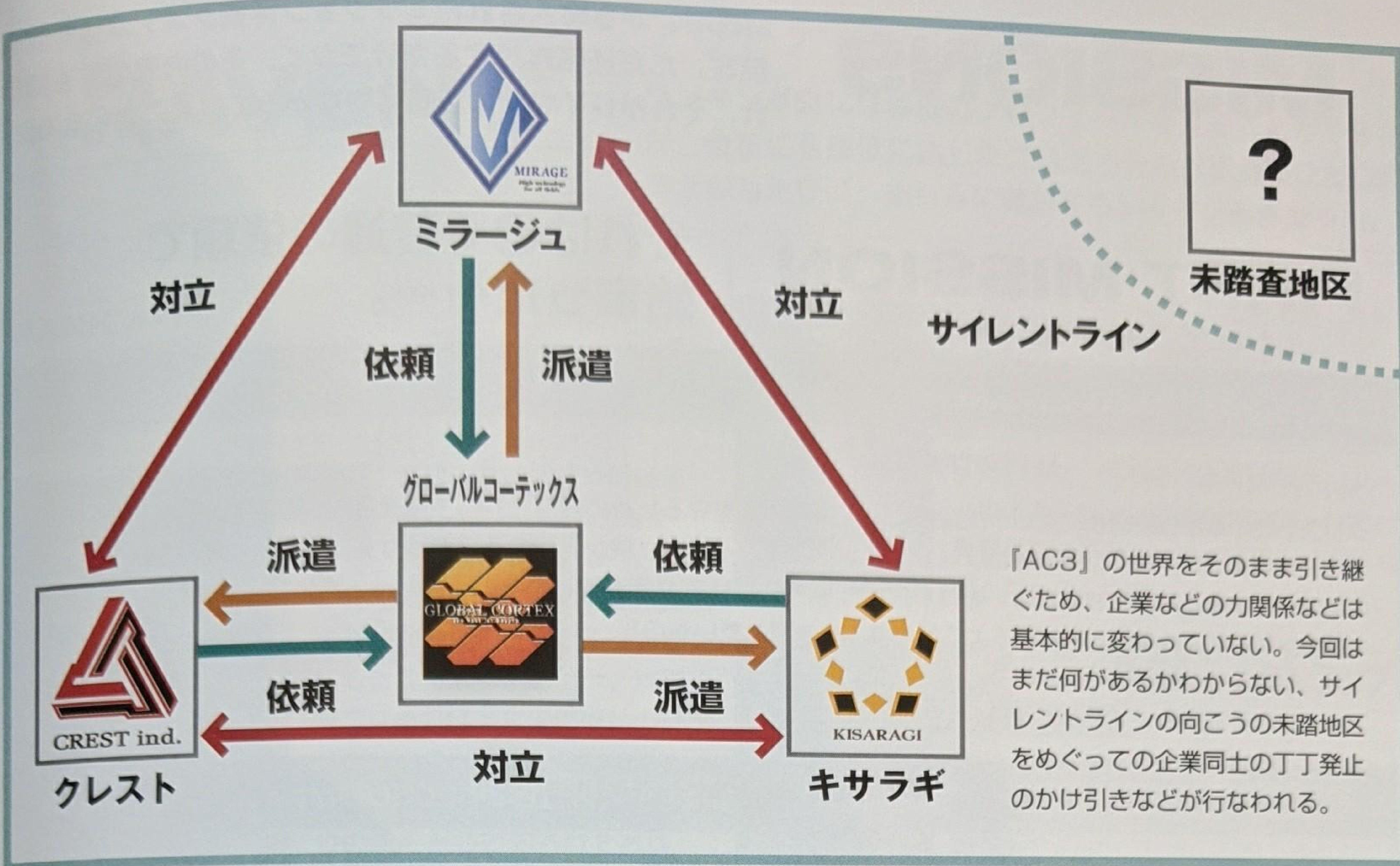
⬅敵の接近をより近くに感じられるコクピット視点。戦い方に与える影響は小さくない。

AI育成
分身を育ててAIアリーナに挑戦

今作から加わった「AIシステム」。組み上げた機体にAIを登録した後に、アリーナに出動させることで、自分の戦闘スタイルを学習させられる。プレイヤーがアリーナで得た「経験点」ポイントによって成長させていくこともできる。育てたAI機体は、僚機の選択や、バーサスモードで使用できる。AIは高いランカーのACと戦えば戦うほど賢くなっていくのだ。



⬅1セーブデータに1体のAI機体が登録可能。成長した自分の分身はどのような姿になるのか。



『AC3』の世界をそのまま引き継ぐため、企業などの力関係などは基本的に変わっていない。今回はまだ何があるかわからない、サイレントラインの向こうの未踏地区をめぐっての企業同士の丁丁発止のかけ引きなどが行なわれる。

CORPORATIONS & ORGANIZATIONS

ミラージュ　MIRAGE

地下都市最大のAC企業。地下都市を支配する管理者を打ち倒さんとするユニオンに協力した。現在は、地上開発を進める企業同盟内でのもっとも強い発言力を有する。サイレントラインへの進出も計画している。

クレスト　CREST ind.

地下都市では管理者側の立場にあった。他企業が地上進出を推進している間に、旧世界の技術情報を入手し、その力によって、地下世界における権力者になろうと画策しているらしい。また、他企業への妨害工作にも余念がない。

キサラギ　KISARAGI

3大企業の中ではもっとも企業規模が小さい。企業間の紛争に力を費やすことを避け、他企業からの妨害対策にレイヴンを利用する。エネルギー生成施設建造や生体兵器の開発など、新事業の着手に精力的である。

グローバルコーテックス　GLOBAL CORTEX

傭兵システムを運営するネットワーク機構。登録している傭兵（レイヴン）たちに、企業からの依頼を斡旋しているが、あくまで特定の勢力に肩入れすることなく、中立を保つ。物語の後半では未踏査地区の調査に乗り出す。



MISSIONS

『AC3』から導入されたミッション評価システムは今回も健在。ただ任務遂行するだけでなく、その内容の質も問われ、それがレイヴンの評価につながっていくこととなる。

FIRST MISSION それはごく普通の依頼で始まった……。

侵入者撃破 -TACIT CLEANER-

クレスト // AI FORTRESS NK-432

クレスト社の軍事施設建設に携わった技術者が、軍事機密を守るための隔離された生活を拒み、反乱を起こして基地内に立てこもってしまった。これを排除せねばならない。本作はレイヴン試験から始まるのではなく、最初から普通のレイヴンとしてのミッションをこなすことになる。とはいえ、仕事としてはそれほど難しいものではなく、新米レイヴンでもできる内容だ。ベテランならば、さすがと思われるような仕事ぶりを見せたいものだ。

衛星兵器破壊 -INOCLATION-

ミラージュ // SPACE SATELLITE

暴走し始めた衛星砲を強制停止させるのが任務。砲の最深部に行き、エネルギー増幅装置を破壊すればいいのだが、その前には敵ACが立ちはだかる。強化人間の操るACを相手にしつつ、5分以内にターゲットの破壊を完了しなければならない。



⬆妨害に現れた敵AC。ロックオンを無効化するステルスパーツを搭載している。

電力施設崩壊阻止 -WELCOME RAIN-

キサラギ // POWER PLANT

キサラギが建設したばかりのエネルギー生成施設が火災に見舞われた。施設崩壊を防ぐために、制御コンピュータを起動し、隔壁を開放させ、その後で各部屋のスプリンクラーを手動で作動させなければならない。高温での作業となるため、熱暴走を防ぐラジエータに気を配ったACであれば、まずまず楽なミッションのはずだった。しかし最後に待ち構えていた、特殊ＡＣの出現により、事態は一変する。重量級特有の圧倒的な火力は、とても真正面から戦えるような相手ではない。



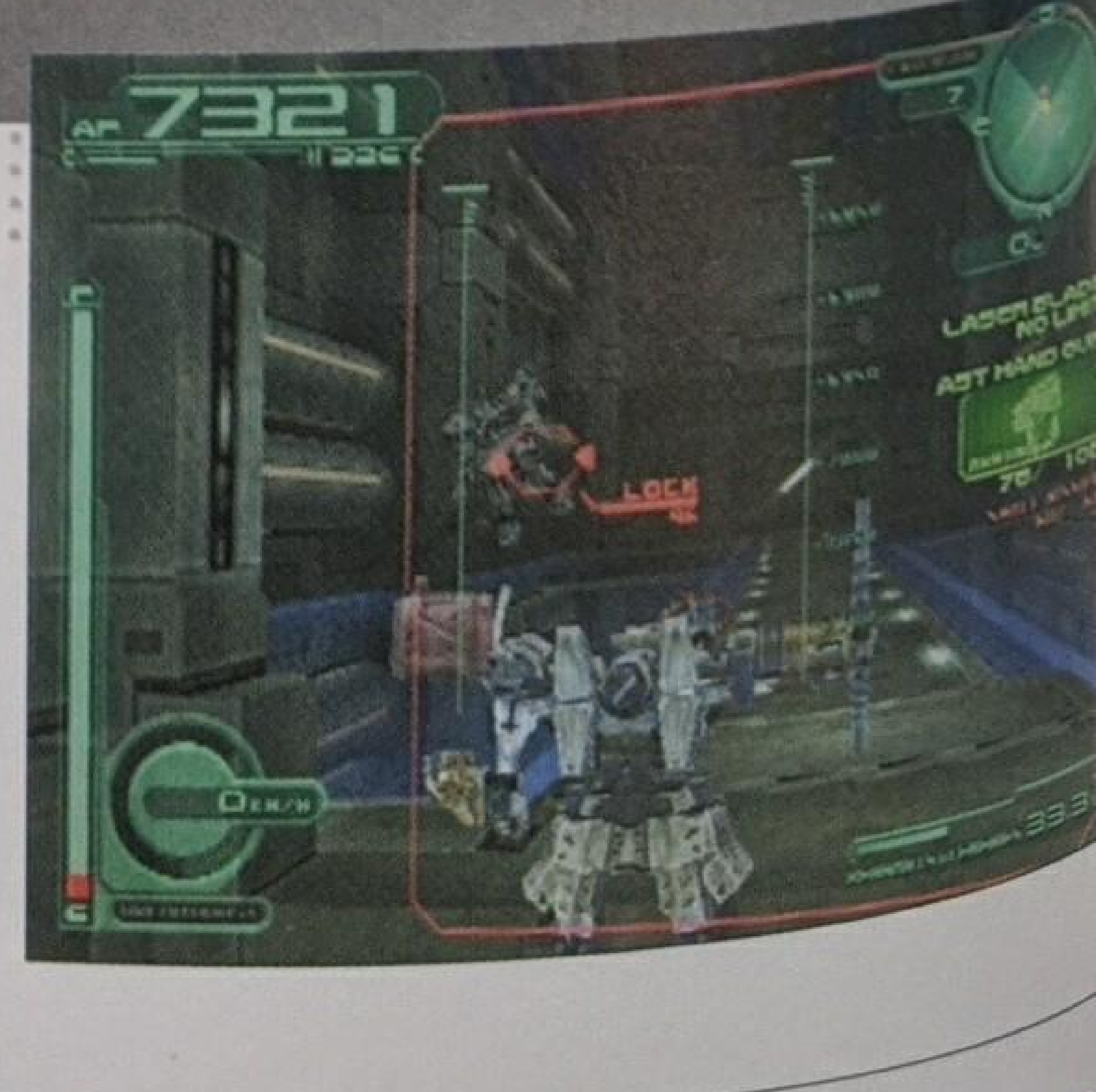
⬆出口で待ち構えていた特殊AC。重装備で動きは遅いが火力は強力。

LAST MISSION 何としても無人兵器の起動を阻止するのだ。

未踏査地区最奥部侵入 -VITAL SIGNS-

グローバルコーテックス // AEMAINS OF ANOTHER LAYEAED

未踏査地区にかつて存在した、もうひとつのレイヤード中枢へと続くルートが見つかった。これで無人兵器に指令を送る発信源にたどりつくことができる。指令を停止させ、絶対に無人兵器の作動は止めなければならない。だが、その前に特殊ACが立ちはだかる。それも、今までになく強力なヤツが3体。最後の砦の守りだけに、相手の抵抗もそれだけ必死だが、こちらも何としても突破しなくてはならないのだ。



➡最終目標の前に登場する２体の敵ＡＣは、ともにプラズマキャノンを搭載した強敵だ。

RAVENS

アリーナで火花を散らすライバルたち

ランキング表には各機のプロフィールを見ることができるが、自機にも順位に応じたプロフィールが出る。ひとつ勝ち上がるたびに、楽しみに確認するレイヴンも多かった。

RANK A-1
ムゲン

NAME メビウスリング



意味のない依頼や挑戦を受けることは決してなく、常に自分を高めることしか考えていない。そのため、あまりほかのレイヴンのことを気にしたことはないという。現段階ではそれほどまでにほかのレイヴンとの力の差は開いている……。戦い方としては、空中斬りの名手として知られており、接近戦において右に出るレイヴンはいないといわれている。



RANK A-3 シルエット

NAME フォグシャドウ

Aランクの3位ではあるが、高速での戦いにおいては、彼の右に出るものはいないほどのテクニシャン。これだけのレイヴンが衛星兵器破壊のミッションでは、心強い味方となってくれる。



RANK D-6 ダイナミックトラップ

NAME カラミティメイカー

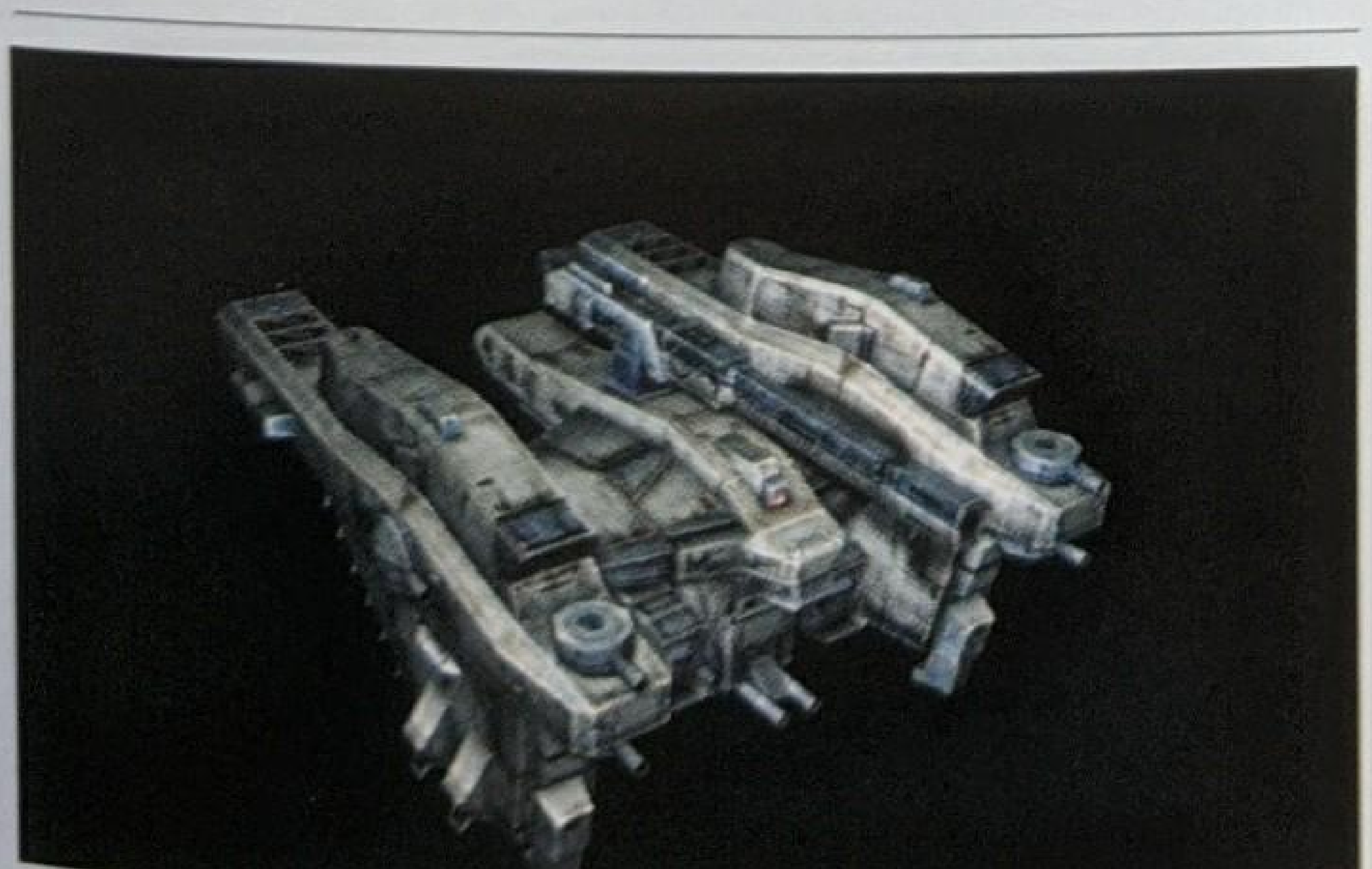
火力重視の戦車型ACのパイロットであるカラミティメイカーは、実は女性である。戦法もこのタイプのACに扱う者としては珍しく、奇襲を得意とし、相手が策略にハマる瞬間を見るのが、好きだという。

ENEMIES

さまざまなタイプの敵対メカたち

ミッションを遂行するレイヴンの前に立ちはだかる、MT、飛行機、ヘリ、戦車、砲台といった敵兵器たち。シリーズでは1作目からおなじみとなっている生体兵器も登場する。

飛行巨大MT



MG-A0xx/131α

ミラージュ社が開発中にコントロールを失い、暴走したため、名前はまだない。「MG-A0xx/131α」というのは、開発中のコードネーム。新機能運用テストのミッション中に敵飛行MTをすばやく片付けると出現する。このとき、上に飛び移ることができれば、死角からの攻撃で簡単に倒すことができる。

E障害ロケット発射メカ

I-C011-AS

衛星砲への侵入者を排除するために配備されたガードメカ。ジェネレータ出力を低下させる「ジェネレータジャマーロケット弾」を放ってくる。



変形MT

I-C012-AS

I-C011-AS同様、衛星砲への侵入者を排除するためのガードメカで、普段は折りたたまれた防御形態をとっている。攻撃の際に上半身を持ち上げる。



PARTS LIST

『AC3』では、イクシードオービットタイプのコアや、右腕用のブレード、左腕用の銃など、既存のパーツ種類の中で細分化した新パーツが目立つ。これにより、単に高性能なコアや武器を選ぶだけでなく、より機体の目的やコンセプトを意識したパーツ選びが求められるようになった。

各パラメータ、アイコンの意味

パラメータ

全パーツ共通パラメータ
- **重量**：パーツの重さ。
- **消費EN**：パーツのエネルギー消費量。

外部パーツ共通パラメータ
- **AP**：パーツの耐久力。
- **実弾防御**：実弾系兵器に対する防御力。
- **EN防御**：エネルギー系兵器に対する防御力。
- **冷却性能**：被弾などで上昇した機体温度を下げる性能。

武器パーツ共通パラメータ
- **攻撃力**：弾丸1発あたりの攻撃力。
- **装弾数**：武器の使用可能回数。
- **射程距離**：武器の弾丸が届く距離。
- **発射間隔**：弾丸の発射後、次の弾丸を発射するまでにかかる時間。
- **命中時熱量**：弾丸が命中した敵に与える熱量。
- **弾単価**：弾丸1発あたりの価格。エネルギー系武器には存在しない。
- **最大ロック数**：一度にロックオンできる敵の数。
- **発射時消費EN**：エネルギー系武器の発射に伴うエネルギー消費量。
- **発射時自己反動**：キャノン系の武器の発射時に自機が受ける反動。

頭部パーツ固有パラメータ
- **システム制御**：システムエラーから回復するまでの時間。

コア固有パラメータ
- **腕部最大積載量**：装備可能な腕部パーツと武器の重量の合計。
- **迎撃性能**：敵ミサイルを迎撃できる確率。
- **迎撃範囲**：敵ミサイルを迎撃できる範囲。
- **OB出力**：OBの出力。
- **OB時消費EN**：OB発動時に消費するエネルギー。
- **OB時発熱量**：OB発動時に上昇する熱量。
- **EO数**：EOの装備数。
- **EO攻撃力**：EOの攻撃力。
- **発射間隔**：EOの発射から次弾発射までの時間。
- **EO命中時熱量**：EOが命中した敵に与える熱量。
- **EO装弾数**：エネルギー系EOの格納時、一定時間後に回復する弾数。
- **装填弾数**：EOを格納してから弾数が回復するまでの時間。
- **EO射程距離**：EOの弾丸が届く距離。
- **EO発動時発熱量**：EO発動時に上昇する熱量。
- **EO発射時発熱量**：EO発射時に上昇する熱量。
- **オプションスロット数**：装備可能なオプションスロット数の合計。

腕部パーツ固有パラメータ
- **EN供給**：ブレードに供給されるエネルギー量。
- **反動制御**：銃を発射した際の反動を抑制する能力。
- **追尾能力**：ブレードを使用した際に敵を追尾する能力。

脚部パーツ固有パラメータ
- **脚部最大積載量**：装備可能なパーツ重量の合計。
- **移動性能**：ブースタを使わずに移動する場合の速度。
- **着地時安定性**：着地したときの衝撃に対する安定性。
- **被弾時安定性**：被弾したときの衝撃に対する安定性。
- **旋回速度**：機体を旋回させる速度。
- **ブレーキ性能**：ブースト移動などから停止するまでの距離の短さ。
- **待機時消費EN**：静止状態でのエネルギー消費量。

ブースタ固有パラメータ
- **ブースト出力**：ブースタの出力。高いほど高速で移動できる。
- **ブースト時消費EN**：ブースタ使用時に消費されるエネルギーの量。
- **使用効率**：ブースタ出力とブースト時消費ENの比率。

FCS固有パラメータ
- **最大ロック数**：一度にロックオンできる敵の数。
- **ロックタイム**：ミサイルのロックオンにかかる時間。
- **ロックオン可能距離**：ロックオンできる最大距離。
- **偏差攻撃精度**：敵の動きを予測して射撃する場合の正確さ。

ジェネレータ固有パラメータ
- **EN出力**：ジェネレータが一定時間で生み出すエネルギーの量。
- **コンデンサ容量**：ジェネレータに蓄えておけるエネルギーの最大量。
- **緊急容量**：エネルギーゲージのレッドゾーンの長さ。
- **発熱量**：一定時間で発する熱量。

ラジエータ固有パラメータ
- **通常時冷却能力**：一定時間で下げることのできる熱量。
- **緊急時冷却能力**：熱暴走時に、一定時間で下げることのできる熱量。

インサイド固有パラメータ
- **ジェネレータ出力低下値**：命中時に敵のEN出力を下げる値。
- **効果持続時間**：命中時に機能障害を起こさせる時間。
- **設置時間**：機雷などの発射後にその場に残り続ける時間。

エクステンション固有パラメータ
- **ブースト可能間隔**：補助ブースタが使用できる間隔。
- **同時発射数**：連動ミサイルが同時に発射される数。
- **リロードタイム**：エクステンション発動から次の発動までの時間。
- **強制冷却性能**：発動時に下げられる熱量。
- **動作時間**：ステルスを発動した際、効果が持続している時間。
- **使用時発熱量**：発動時に上昇する熱量。

レーダー固有パラメータ
- **レーダー距離**：レーダーの有効距離。
- **スキャン間隔**：レーダー上の表示を更新する周期。

ブレード固有パラメータ
- **ブレード範囲**：ブレードが届く範囲。
- **攻撃時発熱量**：攻撃した際に上昇する熱量。

シールド固有パラメータ
- **断熱性能**：被弾によって上昇する熱量を抑える効果。
- **反動抑制**：被弾によって受ける衝撃を軽減する効果。
- **有効範囲**：シールドの防御効果が有効な角度。
- **発熱量**：シールドを発動したときに上昇する熱量。

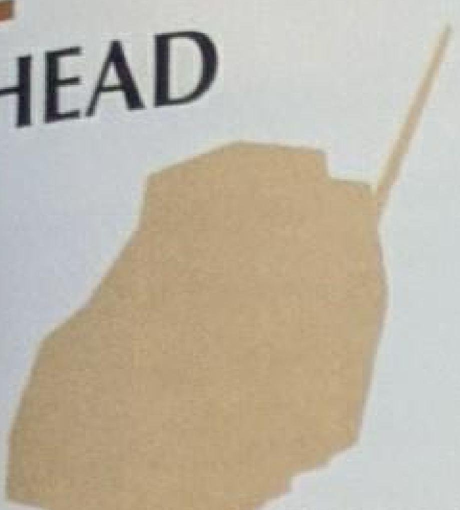
その他の固有パラメータ
- **総弾数増加率**：ほかの武装の装弾数が増える割合。弾倉のみに存在。

オプショナルパーツ固有パラメータ
- **必要スロット数**：装備する際に必要となるコアのオプションスロット数。

アイコン

- COM LOW：COMタイプ・旧式　必要最低限の情報のみ提供
- COM MID：COMタイプ・標準　周囲の状況についての情報を提供
- COM HIGH：COMタイプ・高性能　周囲の状況について、詳細な情報を提供
- MALE：COM性別・男性
- FEMALE：COM性別・女性
- MAP NONE：マップ機能なし　自分の周囲のみ表示可能
- MAP A&P：エリア&地名表示機能　通過した場所と目標物の位置などを表示
- ECM CANCELER：ECMキャンセラー　ロックオン妨害電波の影響を受けない
- BIO SENSOR：生体反応センサー　生体兵器をロックオン可能
- FC LOW：火器管制システム・旧式
- FC MID：火器管制システム・標準
- FC HIGH：火器管制システム・高性能
- RADAR：頭部内蔵型レーダー
- STANDARD：レーダー表示タイプ・標準
- CIRCLE：レーダー表示タイプ・円形
- OCTAGON：レーダー表示タイプ・八角形
- MISSILE：ミサイル表示機能　レーダーに敵ミサイルを表示
- R-BIO SENSOR：生体表示機能　レーダーに生体兵器を表示
- STEALTH SENSOR：ステルスセンサー　レーダーにステルスを使用している敵を表示
- N-COUNTER：ノイズカウンター　レーダー妨害電波の影響を受けない
- RADER ZOOM：レーダーズーム機能　敵との距離に合わせてレーダーの表示範囲を拡大
- OB：コアタイプ・OB
- EO：コアタイプ・EO
- JUMP：ジャンプ機能
- LOCK SINGLE：ロックタイプ・単体　1体の敵を集中してロックオンする
- LOCK MULTI：ロックタイプ・複数　複数の敵を順番にロックオンする
- SIGHT ST：サイトタイプ・標準
- SIGHT SP：サイトタイプ・特殊
- SIGHT ND：サイトタイプ・遠距離
- SIGHT WS：サイトタイプ・広角
- SIGHT LW：サイトタイプ・縦長
- SIGHT SW：サイトタイプ・横長
- NO LOCK：ロックオン不可
- SOLID：実弾系兵装
- ENERGY：エネルギー系兵装
- REACTIONARY：命中時反動　弾丸の命中時、敵に反動を与える

HEAD



頭部パーツに内蔵されたレーダーは、総じて肩装備レーダーよりも性能が低い。しかし、一部には生体表示などの付加機能を持つものもあるので、有効に使いたい。

CHD-01-ATE
CATEGORY: CREST Ind.

15000 C



冷却性能	C	重量	S
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	C	AP	D

Features: FC LOW / COM LOW / FEMALE / MAP NONE / MAP A&P / BIO SENSOR / STANDARD
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 — | レーダー間隔 —

初期装備の頭部パーツ。最軽量で致命的欠点もないが、付加機能は生体反応センサーのみ。

MHD-MM/003
CATEGORY: Mirage

43500 C



冷却性能	E	重量	S
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	C	AP	A

Features: FC MID / COM MID / MALE / MAP NONE / RADAR / ECM CANCELER / STANDARD
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 D | レーダー間隔 C

軽さとEN防御力に優れた高性能頭部。マップ機能がなく、レーダー性能と消費ENに劣るのが欠点。

CHD-04-YIV
CATEGORY: CREST Ind.

28000 C



冷却性能	S	重量	S
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	A	AP	B

Features: FC MID / COM MID / FEMALE / MAP A&P / MAP A&P / STANDARD
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 — | レーダー間隔 —

軽量性と消費ENに優れ、防御力も高水準。肩部レーダーと併用すれば、欠点のないパーツとなる。

MHD-RE/005
CATEGORY: Mirage

22500 C



冷却性能	A	重量	A
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	A	AP	S

Features: FC HIGH / COM HIGH / MALE / MAP NONE / MAP A&P / STANDARD
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 — | レーダー間隔 —

基本性能が高い近接戦闘型。優れたAPと消費ENを誇り、肩部レーダーとも併用しやすいが、やや重い。

MHD-RE/008
CATEGORY: Mirage

59000 C



冷却性能	D	重量	A
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	B	AP	A

Features: FC HIGH / COM LOW / FEMALE / MAP NONE / RADAR / MAP A&P / BIO SENSOR / STANDARD
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 E | レーダー間隔 D

MHD-RE/005を強化改修した姉妹機。基本性能は低下したが、軽量化とレーダーの搭載を実現。

CHD-06-OVE
CATEGORY: CREST Ind.

67200 C



冷却性能	S	重量	S
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	D	AP	C

Features: FC HIGH / COM LOW / MALE / MAP A&P / ECM CANCELER / STANDARD
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 — | レーダー間隔 —

最高の冷却性能を備えた熱防御型。その他の性能は低水準だが、高温環境下では頼れるパーツとなる。

CHD-02-TIE
CATEGORY: CREST Ind.

29500 C



冷却性能	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	C
実弾防御	D	AP	D

Features: FC MID / COM MID / FEMALE / MAP A&P / RADAR / ECM CANCELER / STANDARD / MISSILE
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 D | レーダー間隔 A

CHD-01-ATEの改修型。マップ機能とレーダーを備え、防御性能は許容範囲。価格も安く使いやすい。

MHD-MM/004
CATEGORY: Mirage

64100 C



冷却性能	E	重量	B
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	D	AP	S

Features: FC LOW / COM MID / MALE / MAP NONE / RADAR / MAP A&P / BIO SENSOR / STANDARD / R-BIO SENSOR
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 — | レーダー間隔 —

生体反応センサーと優秀なレーダー、高めのAPが魅力。マップ機能は非搭載なので探索には向かない。

CHD-SKYEYE
CATEGORY: CREST Ind.

41000 C



冷却性能	D	重量	S
EN防御	D	消費EN	D
実弾防御	B	AP	B

Features: FC HIGH / COM HIGH / FEMALE / MAP A&P / RADAR / MAP A&P / STANDARD / MISSILE
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 E | レーダー間隔 C

軽さと防御力を両立したクレスト社の傑作。レーダー性能と消費EN以外は、安定した高性能を誇る。

MHD-SS/CRUST
CATEGORY: Mirage

33800 C



冷却性能	C	重量	D
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	S	AP	S

Features: COM LOW / MALE / MAP NONE / ECM CANCELER / STANDARD / MISSILE
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 — | レーダー間隔 —

最も高い防御力を持つ重装型。重量と消費ENさえクリアできれば、戦闘用としては高い信頼性を発揮。

MHD-MX/RACHIS
CATEGORY: Mirage

54000 C



冷却性能	E	重量	C
EN防御	B	消費EN	S
実弾防御	C	AP	S

Features: FC HIGH / COM HIGH / FEMALE / MAP A&P / RADAR / MAP A&P / BIO SENSOR / STANDARD
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 C | レーダー間隔 B

安定した性能を誇るミラージュ社の傑作。付加機能も充実しており、重量以外は欠点が見当たらない。

CHD-07-VEN
CATEGORY: CREST Ind.

53200 C



冷却性能	D	重量	S
EN防御	B	消費EN	D
実弾防御	E	AP	E

Features: FC HIGH / COM HIGH / MALE / MAP A&P / RADAR / ECM CANCELER / BIO SENSOR / STANDARD / MISSILE / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER
Version: AC3 / AC3SL

レーダー距離 S | レーダー間隔 S

抜群のレーダー性能と全ての付加機能を持つ探索型。防御力は低いが、あらゆる状況に対応できる。

MHD-MM/007
CATEGORY: Mirage

93000 C



冷却性能	D	重量	B
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	D	AP	C

Features: FC MID / COM MID / FEMALE / MAP A&P / RADAR / ECM CANCELER / BIO SENSOR / STANDARD / MISSILE / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER
Version: AC3SL

レーダー距離 S | レーダー間隔 S

優秀なレーダーとすべての付加機能を持つ探索型。EN防御力は最高値で、その他の性能も必要十分だ。

MHD-MX/BEE
CATEGORY: Mirage

59000 C



冷却性能	E	重量	E
EN防御	A	消費EN	S
実弾防御	S	AP	A

Features: FC HIGH / COM MID / MALE / MAP A&P / RADAR / MAP A&P / BIO SENSOR / STANDARD
Version: AC3SL

レーダー距離 C | レーダー間隔 A

高性能を追求した重装型。桁違いの重量と冷却性能を除けば、圧倒的な性能バランスを誇る。

CHD-MISTEYE
CATEGORY: CREST Ind.

82000 C



冷却性能	C	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	B	AP	D

Features: FC HIGH / COM MID / FEMALE / MAP NONE / RADAR / MAP A&P / STANDARD / R-BIO SENSOR
Version: AC3SL

レーダー距離 D | レーダー間隔 A

CHD-SKYEYEの改修型。重量が増えマップ機能も失ったが、性能バランスが良く使い勝手は向上。

CHD-09-OXI
CATEGORY: CREST Ind.

65000 C



冷却性能	B	重量	S
EN防御	D	消費EN	E
実弾防御	B	AP	B

Features: FC HIGH / COM HIGH / MALE / MAP A&P / RADAR / MAP A&P / STANDARD
Version: AC3SL

レーダー距離 A | レーダー間隔 E

軽さの際立つ多機能型。重量に比して防御力も高く、消費ENとスキャン間隔しか目立った欠点はない。



CORE



『AC3』でイクシードオービットという要素が加わり、コア選びの幅はさらに広がった。機動性のオーバードブーストと、攻撃力のイクシードオービット、選択の際には他の装備パーツとのバランスを考えることが重要である。

CCM-00-STO

CATEGORY: CREST Ind.



61000 C

冷却性能	D	重量	B
EN防御	C	消費EN	B
実弾防御	B	AP	B

OB / AC3 / AC3SL

腕部最大積載量	B	耐熱温度	D
オプションスロット数	C	OB出力	B
OB時消費EN	E	OB時発熱量	B
迎撃性能	A	迎撃距離	B
EO数	—	EO攻撃力	—
発射間隔	—	EO命中時熱量	—
EO装弾数	—	装填弾数	—
装填時間	—	EO射程距離	—
EO発動時発熱量	—	EO発射時発熱量	—

クレスト社の標準型。最安価の初期装備だがAPとミサイル迎撃率が高く、信頼性は必要十分。

MCM-MX/002

CATEGORY: MIRAGE



80000 C

冷却性能	D	重量	A
EN防御	A	消費EN	B
実弾防御	D	AP	A

EO ENERGY / AC3 / AC3SL

腕部最大積載量	D	耐熱温度	C
オプションスロット数	A	OB出力	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
迎撃性能	—	迎撃距離	—
EO数	S	EO攻撃力	D
発射間隔	A	EO命中時熱量	E
EO装弾数	D	装填弾数	A
装填時間	A	EO射程距離	S
EO発動時発熱量	A	EO発射時発熱量	S

攻撃性能の高いエネルギー弾EOを装備。その他の性能も高水準だが、EO発射時の消費ENに注意。

CCL-01-NER

CATEGORY: CREST Ind.



88000 C

冷却性能	D	重量	[illegible]
EN防御	E	消費EN	[illegible]
実弾防御	E	AP	[illegible]

OB / AC3 / AC3SL

腕部最大積載量	E	耐熱温度	[illegible]
オプションスロット数	B	OB出力	[illegible]
OB時消費EN	E	OB時発熱量	[illegible]
迎撃性能	B	迎撃距離	[illegible]
EO数	—	EO攻撃力	[illegible]
発射間隔	—	EO命中時熱量	[illegible]
EO装弾数	—	装填弾数	[illegible]
装填時間	—	EO射程距離	[illegible]
EO発動時発熱量	—	EO発射時発熱量	[illegible]

高出力OBを備えた最軽量の機動戦闘型。防御力の低さは、回避性能とミサイル迎撃機能で補いたい。

MCL-SS/ORCA

CATEGORY: MIRAGE



114000 C

冷却性能	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	B
実弾防御	E	AP	D

EO ENERGY / AC3 / AC3SL

腕部最大積載量	E	耐熱温度	E
オプションスロット数	S	OB出力	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
迎撃性能	—	迎撃距離	—
EO数	E	EO攻撃力	E
発射間隔	S	EO命中時熱量	E
EO装弾数	B	装填弾数	E
装填時間	S	EO射程距離	E
EO発動時発熱量	S	EO発射時発熱量	S

EO搭載コアでは最軽量で、スロットも最多。EOの連射力が驚異的なので、エネルギー管理に要注意。

CCH-0V-IKS

CATEGORY: CREST Ind.



139000 C

冷却性能	A	重量	E
EN防御	S	消費EN	A
実弾防御	S	AP	S

OB / AC3 / AC3SL

腕部最大積載量	S	耐熱温度	S
オプションスロット数	D	OB出力	E
OB時消費EN	C	OB時発熱量	S
迎撃性能	D	迎撃距離	S
EO数	—	EO攻撃力	—
発射間隔	—	EO命中時熱量	—
EO装弾数	—	装填弾数	—
装填時間	—	EO射程距離	—
EO発動時発熱量	—	EO発射時発熱量	—

最高の防御力とAPを誇る重装OBコア。防御面での不安は皆無だが、途方もない重量がネック。

MCH-MX/GRP

CATEGORY: MIRAGE



72000 C

冷却性能	D	重量	E
EN防御	B	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

EO ENERGY / AC3 / AC3SL

腕部最大積載量	A	耐熱温度	A
オプションスロット数	E	OB出力	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
迎撃性能	—	迎撃距離	—
EO数	S	EO攻撃力	S
発射間隔	E	EO命中時熱量	E
EO装弾数	E	装填弾数	S
装填時間	E	EO射程距離	B
EO発動時発熱量	A	EO発射時発熱量	B

攻撃力が極めて高いエネルギー弾EOを搭載。防御性能も優秀で、重量級ACになら利用価値は高い。

MCL-SS/RAY

CATEGORY: MIRAGE



94000 C

冷却性能	C	重量	[illegible]
EN防御	C	消費EN	[illegible]
実弾防御	E	AP	[illegible]

OB / AC3SL

腕部最大積載量	E	耐熱温度	[illegible]
オプションスロット数	A	OB出力	[illegible]
OB時消費EN	B	OB時発熱量	[illegible]
迎撃性能	—	迎撃距離	[illegible]
EO数	—	EO攻撃力	[illegible]
発射間隔	—	EO命中時熱量	[illegible]
EO装弾数	—	装填弾数	[illegible]
装填時間	—	EO射程距離	[illegible]
EO発動時発熱量	—	EO発射時発熱量	[illegible]

OB性能に特化した軽量コア。長時間の高速移動が可能だが、防御性能が低いので回避技術が問われる。

MCM-MI/008

CATEGORY: MIRAGE



115000 C

冷却性能	E	重量	A
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	C	AP	A

OB / AC3SL

腕部最大積載量	D	耐熱温度	B
オプションスロット数	S	OB出力	A
OB時消費EN	S	OB時発熱量	A
迎撃性能	—	迎撃距離	—
EO数	—	EO攻撃力	—
発射間隔	—	EO命中時熱量	—
EO装弾数	—	装填弾数	—
装填時間	—	EO射程距離	—
EO発動時発熱量	—	EO発射時発熱量	—

CCH-04-EOC

CATEGORY: CREST Ind.



84000 C

冷却性能	D	重量	E
EN防御	S	消費EN	A
実弾防御	A	AP	S

EO SOLID / AC3SL

腕部最大積載量	A	耐熱温度	A
オプションスロット数	E	OB出力	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
迎撃性能	C	迎撃距離	B
EO数	D	EO攻撃力	A
発射間隔	D	EO命中時熱量	B
EO装弾数	—	装填弾数	—
装填時間	—	EO射程距離	S
EO発動時発熱量	E	EO発射時発熱量	S

CCL-02-E1

CATEGORY: CREST Ind.



102000 C

冷却性能	S	重量	A
EN防御	E	消費EN	E
実弾防御	E	AP	E

EO SOLID / AC3SL

腕部最大積載量	E	耐熱温度	E
オプションスロット数	A	OB出力	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
迎撃性能	S	迎撃距離	S
EO数	E	EO攻撃力	E
発射間隔	S	EO命中時熱量	E
EO装弾数	S	装填弾数	—
装填時間	—	EO射程距離	D
EO発動時発熱量	A	EO発射時発熱量	C

CCM-0V-AXE

CATEGORY: CREST Ind.



78000 C

冷却性能	E	重量	[illegible]
EN防御	B	消費EN	[illegible]
実弾防御	B	AP	[illegible]

EO SOLID / AC3SL

腕部最大積載量	C	耐熱温度	[illegible]
オプションスロット数	E	OB出力	[illegible]
OB時消費EN	—	OB時発熱量	[illegible]
迎撃性能	E	迎撃距離	[illegible]
EO数	S	EO攻撃力	[illegible]
発射間隔	D	EO命中時熱量	[illegible]
EO装弾数	E	装填弾数	[illegible]
装填時間	—	EO射程距離	[illegible]
EO発動時発熱量	D	EO発射時発熱量	[illegible]

CATEGORY

MCH-MX/GROA

90000 C



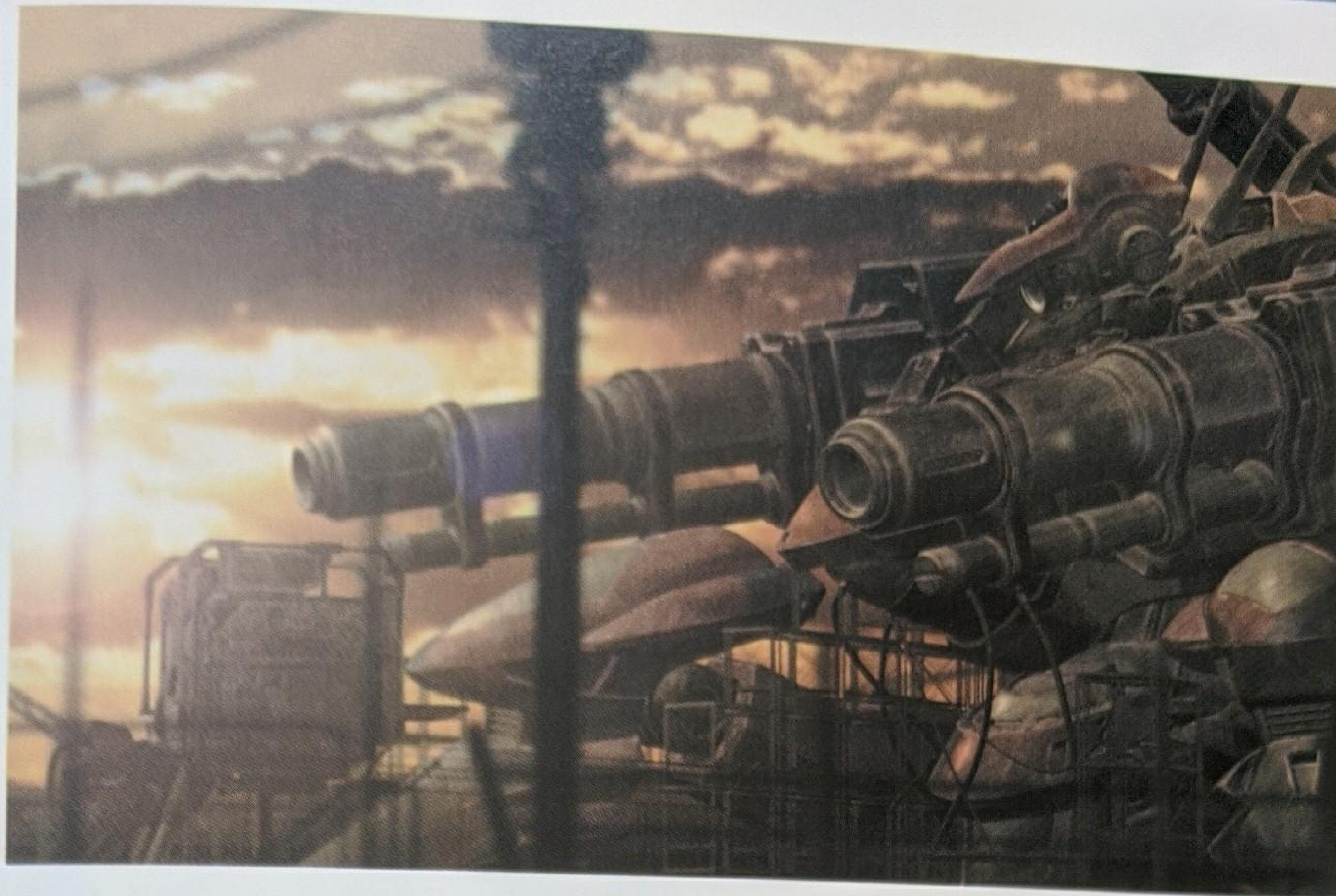
冷却性能	C	重量	D
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	C	AP	S

OB

AC3SL

項目	値	項目	値
腕部最大積載量	S	耐熱温度	S
オプションスロット数	B	OB出力	E
OB時消費EN	S	OB時発熱量	C
迎撃性能		迎撃距離	
EO数		EO攻撃力	
発射間隔		EO命中時熱量	
EO装弾数		装填弾数	
装填時間		EO射程距離	
EO発動時発熱量		EO発射時発熱量	

持続時間の長いOBを備えた汎用重量コア。APと防御力も第2位で、総合的な生存性はかなり高い。



ARMS

腕部は、脚部とコアが決まれば、おのずと合ったものが見えてくるので、選択に迷うことは少ないだろう。だが、ブレードを多用するなら、EN供給や追尾性能は無視できない。

CATEGORY

CAM-10-XB

15500 C



冷却性能	C	重量	B
EN防御	C	消費EN	B
実弾防御	C	AP	C

AC3 AC3SL

追尾性能	C	EN供給	D
反動制御	D		

初期機体に装備された中量級腕部。大きな欠点はないものの、重量に比して性能は物足りない。

CATEGORY

CAM-11-SOL

19000 C



冷却性能	E	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	D	AP	D

AC3 AC3SL

追尾性能	B	EN供給	B
反動制御	D		

CAM-10-XBを軽量化した姉妹機。消費ENも軽減され、中量級腕部の基本といえる性能を獲得。

CATEGORY

MAM-MX/REE

23000 C



冷却性能	E	重量	C
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	D	AP	B

AC3 AC3SL

追尾性能	E	EN供給	S
反動制御	D		

高いEN防御力とAPが魅力の中量級。ただし消費ENは最多なので、装備する機体を選ぶ。

CATEGORY

MAM-SS/ALS

37000 C



冷却性能	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	C	AP	D

AC3 AC3SL

追尾性能	B	EN供給	A
反動制御	D		

安定した性能を持つミラージュ社の定番。中量級にしてはやや重いが、隙のない防御は安心感がある。

CATEGORY

CAM-01-MHL

30000 C



冷却性能	B	重量	B
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	B	AP	B

AC3 AC3SL

追尾性能	D	EN供給	B
反動制御	S		

実弾防御力とAP、冷却性能を重視。エネルギー防御力を他のパーツで補えば、高い信頼性を発揮する。

CATEGORY

CAM-14-DUSK

22000 C



冷却性能	D	重量	A
EN防御	C	消費EN	B
実弾防御	C	AP	C

AC3SL

追尾性能	C	EN供給	B
反動制御	A		

堅実な性能を持つクレスト社の標準型。中量級腕部では随一といえる、高次元の性能バランスを誇る。

CATEGORY

MAM-MX/MDD

63000 C



冷却性能	S	重量	A
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	D	AP	B

AC3 AC3SL

追尾性能	D	EN供給	C
反動制御	E		

中量級では最も軽く、冷却性能も抜群。やや低い防御力に目をつむれば、負荷が少なく扱いやすい。

CATEGORY

MAM-RE/TIN

44200 C



冷却性能	E	重量	C
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	B	AP	B

AC3SL

追尾性能	B	EN供給	E
反動制御	B		

中量級の枠を越えた防御力を持つが、ほかはおしなべて低調。特に冷却性能が低くなっている。

CATEGORY

CAL-44-EAS

28000 C



冷却性能	C	重量	S
EN防御	D	消費EN	D
実弾防御	D	AP	E

AC3 AC3SL

追尾性能	C	EN供給	B
反動制御	S		

全腕部中最軽量の高機動型。重量に比して基本性能も高いが、唯一消費ENの多さにだけは注意が必要。

CATEGORY

MAL-GALE

36800 C



冷却性能	A	重量	S
EN防御	A	消費EN	A
実弾防御	E	AP	D

AC3 AC3SL

追尾性能	C	EN供給	C
反動制御	D		

エネルギー防御力と冷却性能を優先した軽量級。その他の性能も許容範囲内で、使い勝手は良好。

CATEGORY

MAL-RE/REX

39000 C



冷却性能	C	重量	S
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	E	AP	C

AC3 AC3SL

追尾性能	D	EN供給	S
反動制御	E		

消費ENとEN供給、APに優れるが、防御力は最低。回避とブレードを重視する軽量AC向き。

CAL-MARTE

CATEGORY / CREST ind.



56000 C			
冷却性能	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	D	AP	E
追尾性能	S	EN供給	C
反動制御	C		

AC3 AC3SL

バランスの良い性能と、桁違いの追尾性能が特徴。ブレード主体の軽量ACには、最優先で装備したい。

MAL-RE/HADRO

CATEGORY



68000 C			
冷却性能	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	D	AP	C
追尾性能	B	EN供給	C
反動制御	D		

AC3SL

MAL-RE/REXの姉妹機。消費ENやEN供給を犠牲に防御力を底上げし、汎用性を向上させている。

CAL-33-ROD

CATEGORY / CREST ind.



33000 C			
冷却性能	S	重量	S
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	E	AP	E
追尾性能	C	EN供給	A
反動制御	D		

AC3 AC3SL

冷却性能に特化した特殊機能型。軽さ以外に目立った長所はないので、高温環境でのみ使用したい。

CAL-66-MACH

CATEGORY / CREST ind.



38400 C			
冷却性能	C	重量	S
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	D	AP	D
追尾性能	A	EN供給	A
反動制御	E		

AC3SL

あらゆる点で優れた性能を誇る軽量級腕部。「迷ったらこれを装備しておけ」といい切れる決定版だ。

CAH-22-NIX

CATEGORY / CREST ind.



39500 C			
冷却性能	E	重量	C
EN防御	B	消費EN	D
実弾防御	B	AP	A
追尾性能	B	EN供給	A
反動制御	C		

AC3 AC3SL

重量級にしては軽いが、そのぶん防御力が甘い。中量級の存在も考えると、出番は少ないといえる。

MAH-RE/GG

CATEGORY



54400 C			
冷却性能	S	重量	D
EN防御	S	消費EN	D
実弾防御	B	AP	S
追尾性能	C	EN供給	B
反動制御	S		

AC3 AC3SL

抜きん出た冷却性能と高い性能バランスを誇る。重量級で選択に迷ったら、第一候補と考えてよい。

CAH-23-XB1

CATEGORY / CREST ind.



34000 C			
冷却性能	C	重量	D
EN防御	A	消費EN	E
実弾防御	A	AP	A
追尾性能	C	EN供給	C
反動制御	S		

AC3 AC3SL

実弾防御力は高いが、それ以外に見るべきところがない。ブレードとの相性も悪く、扱いは難しい。

MAH-SS/CASK

CATEGORY



42100 C			
冷却性能	D	重量	E
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	S	AP	S
追尾性能	A	EN供給	S
反動制御	B		

AC3 AC3SL

最高の防御力とAPを誇る重装型。重量も桁違いに重いが、積載量さえ許せば鉄壁の守りを実現できる。

CAH-67-BOLD

CATEGORY / CREST ind.



87000 C			
冷却性能	B	重量	D
EN防御	S	消費EN	C
実弾防御	A	AP	E
追尾性能	C	EN供給	B
反動制御	C		

AC3SL

CAH-23-XB1の姉妹機。防御力は向上したがAPが大きく減っており、重量級としては少々物足りない。

MAH-SS/VV

CATEGORY



77700 C			
冷却性能	C	重量	D
EN防御	A	消費EN	E
実弾防御	B	AP	S
追尾性能	E	EN供給	S
反動制御	C		

AC3 AC3SL

ブレードの攻撃力を重視した重量級。APも最高値なので、低めの防御力を気にせず一撃必殺を狙える。



WEAPON ARMS



『AC3』から、武器腕は2種類のモードを使い分けることができるようになった。それぞれのパーツごとに、同時発射数や攻撃力など、どのパラメータが変化するかを熟知し、柔軟な使い方をする必要がある。

CAW-DMG-0204

CATEGORY / CREST ind.



48000 C			
射程距離B	D	重量	B
射程距離A	D	消費EN	S
装弾数	S	AP	E
攻撃力B	E	攻撃力A	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY

AC3 AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	A	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	S:S
命中時熱量	E:E	弾単価	S
同時発射数	C:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

実弾を高速連射するマシンガン型。破壊力は絶大だがダブルロックオン不可で、命中率に難がある。

CAW-DS48-01

CATEGORY / CREST ind.



57000 C			
射程距離B	D	重量	S
射程距離A	D	消費EN	C
装弾数	E	AP	D
攻撃力B	E	攻撃力A	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY

AC3 AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	D	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	A:A
命中時熱量	E:E	弾単価	S
同時発射数	C:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

放物線弾道の小型ミサイルを、最大4発まで同時発射。瞬間火力には乏しいが、この軽さは魅力。

MAW-DHM68/04

CATEGORY



68100 C			
射程距離B	C	重量	C
射程距離A	D	消費EN	C
装弾数	D	AP	B
攻撃力B	E	攻撃力A	D

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY

AC3 AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	B	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	A:A
命中時熱量	D:C	弾単価	S
同時発射数	C:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

モード変更で高熱量の小型ミサイルを発射。熱暴走を誘発して大ダメージを与えることができる。

CATEGORY

CAW-DVG36-01

CREST ind.

84000 C



射程距離B	C	重量	E
射程距離A	C	消費EN	D
装弾数	E	AP	D
攻撃力B	E	攻撃力A	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY

AC3 / AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	B	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	B:B
命中時熱量	E:E	弾単価	A
同時発射数	S:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

垂直発射式と地上魚雷を撃ち分け可能。発射後4発ずつに分裂する地上魚雷のダメージが高い。

CATEGORY

CAW-DBZ-48

CREST ind.

66300 C



射程距離B	B	重量	D
射程距離A	B	消費EN	S
装弾数	E	AP	S
攻撃力B	D	攻撃力A	D

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY

AC3 / AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	C	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	A:A
命中時熱量	D:D	弾単価	S
同時発射数	C:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

4発同時に発射すると弾が拡散するバズーカ型。威力と熱量は高いが、サイトが狭く装弾数が少ない。

CATEGORY

CAW-DC-03

CREST ind.

88000 C



射程距離B	S	重量	E
射程距離A	S	消費EN	A
装弾数	E	AP	D
攻撃力B	B	攻撃力A	D

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY

AC3 / AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	E	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	C:E
命中時熱量	C:C	弾単価	C
同時発射数	E:E	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

火力と熱量が魅力のキャノン型。サイトも狭く装弾数も少ないが、2発同時発射の破壊力は圧倒的だ。

CATEGORY

CAW-DHZ-36

CREST ind.

52500 C



射程距離B	A	重量	E
射程距離A	A	消費EN	S
装弾数	D	AP	B
攻撃力B	E	攻撃力A	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY

AC3 / AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	E	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	B:B
命中時熱量	C:C	弾単価	S
同時発射数	C:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

ロックオン不可の投てき銃型。4発同時発射では弾道が安定せず、攻撃力まで下がってしまう。

CATEGORY

MAW-DLC/POWER

82200 C



射程距離B	D	重量	E
射程距離A	E	消費EN	E
装弾数	E	AP	D
攻撃力B	C	攻撃力A	D

SIGHT ND / ENERGY / REACTIONARY

AC3 / AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	C	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	A:B
命中時熱量	E:E	弾単価	—
同時発射数	C:E	連続発射数	D:D
発射時消費EN	C:E	最大ロック数	D:D

攻撃力を切り替えられるレーザー型。高威力モードは発射時消費ENも莫大なので、使い分けが必須。

CATEGORY

MAW-DSL/FIN

53300 C



射程距離B	E	重量	B
射程距離A	E	消費EN	E
装弾数	B	AP	C
攻撃力B	E	攻撃力A	E

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY

AC3 / AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	S	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	S:A
命中時熱量	E:E	弾単価	—
同時発射数	S:A	連続発射数	D:D
発射時消費EN	A:A	最大ロック数	D:D

高速連射モードを備えた拡散レーザー。近距離戦のワンチャンスで勝負を決められる瞬間火力を誇る。

CATEGORY

MAW-LIC/48

96000 C



射程距離B	C	重量	D
射程距離A	D	消費EN	D
装弾数	E	AP	B
攻撃力B	D	攻撃力A	E

SIGHT ND / ENERGY / REACTIONARY

AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	B	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	A:B
命中時熱量	B:D	弾単価	S
同時発射数	C:E	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

熱量型と攻撃力型に切り替え可能なリニアガン。冷却性能の甘い敵には、まさに鬼門といえる一品。

CATEGORY

MAW-O C/BUD

48000 C



射程距離B	D	重量	S
射程距離A	D	消費EN	E
装弾数	E	AP	D
攻撃力B	E	攻撃力A	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY

AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	E	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	E:E
命中時熱量	E:E	弾単価	—
同時発射数	E:E	連続発射数	C:C
発射時消費EN	A:A	最大ロック数	A:S

オービット兵器射出型。豊富な弾数を活かし、ロック数6のモードで肩武器の補助に使うのが有効。

CATEGORY

CAW-SDBZ-108

CREST ind.

78400 C



射程距離B	A	重量	C
射程距離A	A	消費EN	S
装弾数	D	AP	S
攻撃力B	E	攻撃力A	E

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY

AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	C	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	A:A
命中時熱量	E:E	弾単価	S
同時発射数	S:S	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	—:—

発射数の多い小型バズーカ。弾道は不安定だが、至近距離から8発命中させたときの威力は驚異的。

CATEGORY

CAW-TITAN4

CREST ind.

118000 C



射程距離B	E	重量	E
射程距離A	E	消費EN	S
装弾数	E	AP	E
攻撃力B	S	攻撃力A	S

SIGHT ST / ENERGY / REACTIONARY

AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	C	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	E:E
命中時熱量	S:S	弾単価	E
同時発射数	C:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

低速で高火力の大型ミサイルを、最大4発同時発射。命中率は低いが、4発当たれば勝ったも同然だ。

CATEGORY

CAW-SDC-05

CREST ind.

81000 C



射程距離B	S	重量	D
射程距離A	S	消費EN	A
装弾数	E	AP	D
攻撃力B	C	攻撃力A	C

SIGHT ND / ENERGY / REACTIONARY

AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	E	EN供給	—
反動制御値	D	発射間隔	B:E
命中時熱量	C:C	弾単価	B
同時発射数	E:E	連続発射数	D:D
発射時消費EN	—:—	最大ロック数	D:D

発射数を変更可能な小型キャノン。2発モードでは敵を挟むように弾が飛び、同時に命中する確率が高い。

CATEGORY

KAW-SAMURAI2

128000 C



射程距離B	B	重量	B
射程距離A	A	消費EN	S
装弾数	D	AP	B
攻撃力B	D	攻撃力A	D

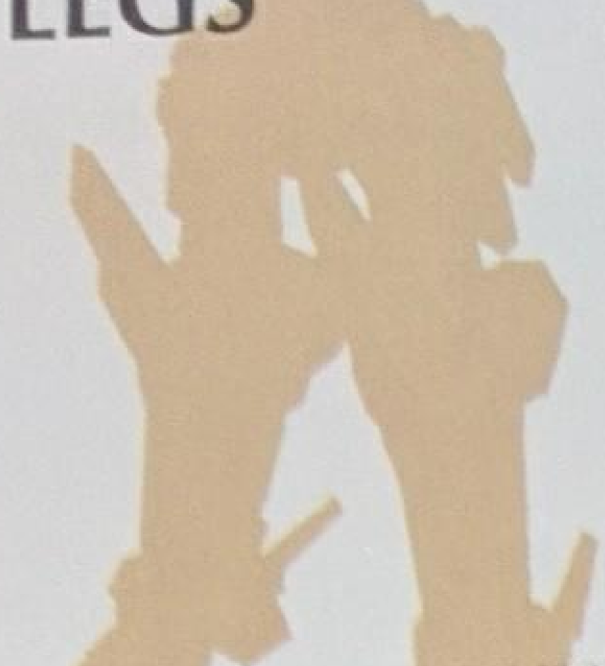
NO LOCK / SOLID / REACTIONARY

AC3SL

実弾防御	E	EN防御	E
冷却性能	C	EN供給	B
反動制御値	D	装弾数	—
命中時熱量	E:E	弾単価	—
同時発射数	E:C	連続発射数	D:D
発射時消費EN	C:A	最大ロック数	D
ブレード攻撃力	C	ブレード範囲	E
ブレード命中時熱量	E	ブレード攻撃時消費EN	C
ブレード攻撃時熱量	C	ブレード攻撃力	C

武器腕唯一のデュアルブレード。2連続の斬撃と、エネルギー波を使い分けることができる。

LEGS



機体のコンセプトを決める積載量と、戦術のタイプを左右する移動性能を司り、さらに防御面でも大きなウェイトを占める脚部は、コアと並んでACの要ともいえるパーツである。

CLM-01-EDF
CATEGORY HUMANOID LEGS / CREST ind.

25000 C



脚部最大積載量	D	重量	S
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	C	AP	B

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

初期装備の中量二脚。性能の水準は低いので、形状に思い入れがなければ早めに買い換えたい。

MLM-MM/ORDER
CATEGORY HUMANOID LEGS

29500 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	B	AP	B

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	D		

ミラージュ社のバランス型。隙のない性能で二脚の基本といえるほど扱いやすく、初心者にもお勧め。

CLM-02-SNSK
CATEGORY HUMANOID LEGS / CREST ind.

45600 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	B	AP	A

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	D	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

高水準な性能を誇るクレスト社のバランス型。やや重く積載量が多いので、火力重視の中量AC向き。

MLM-SS/ORC
CATEGORY HUMANOID LEGS

49000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	C	AP	A

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	B
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	D		

二脚最高のEN防御力と抜群の冷却性能を誇るが、消費ENも莫大。実弾系武器と併用したい。

MLM-MX/066
CATEGORY HUMANOID LEGS

30300 C



脚部最大積載量	D	重量	S
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	C	AP	A

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

防御力は低いが軽量なので、機動力重視の中量AC向き。消費ENが多いので、ほかのパーツで補おう。

CLM-03-SRVT
CATEGORY HUMANOID LEGS / CREST ind.

35000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	A	AP	S

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性	D	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	D		

実弾装甲を重視した防御型の中量級。重量による機動力低下も、高出力ブースタで補える範囲だ。

MLM-XA3/LW
CATEGORY HUMANOID LEGS

51800 C



脚部最大積載量	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	B	AP	B

JUMP / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性	D	待機時消費EN	B
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

中量二脚で最高の防御力と積載量を持つが、APが少ない。低い機動性を考えるとアンバランスな印象。

MLM-SPINE
CATEGORY HUMANOID LEGS

72000 C



脚部最大積載量	D	重量	S
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	C	AP	S

JUMP / AC3SL

冷却性能	E	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	C
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	B		

旋回性能に優れ軽量級並みに小回りが利く。安定性は低いので、被弾時の反動で固められないように。

CLM-55-RVE
CATEGORY HUMANOID LEGS / CREST ind.

67400 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	C	AP	A

JUMP / AC3SL

冷却性能	E	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

豊富な積載量と、優秀な消費EN。機体構成から戦場まで、ストレスを感じさせない優良パーツだ。

CLM-02-SNSKA1
CATEGORY HUMANOID LEGS / CREST ind.

64000 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	B	AP	B

JUMP / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

CLM-02-SNSKを機動力寄りに微調整した性能。MLM-MM/ORDERとの中間が欲しいなら役に立つ。

CLL-01-FKST
CATEGORY HUMANOID LEGS / CREST ind.

72000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	C
実弾防御	C	AP	C

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	C	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

軽さと防御力を併せ持つ高機動型。多めの消費EN以外に欠点がなく、軽量二脚の基本といえる性能。

MLL-SS/1001
CATEGORY HUMANOID LEGS

54000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	D	AP	B

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	B	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

CLL-01-FKSTに対抗し、消費ENとAP、冷却性能を強化。積載量こそ低いが、扱いやすさに優れる。

MLL-MX/EDGE
CATEGORY HUMANOID LEGS

110000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	D
実弾防御	D	AP	E

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

積載量と重量が軽量二脚最高で、APは最低。中量二脚も視野に入れれば、使用するメリットは薄い。

CLL-HUESO
CATEGORY HUMANOID LEGS / CREST ind.

35800 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	D	AP	C

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	C	移動性能	B
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	B		

全脚部中、最軽量の試作型。積載量も最低なので、敵の多いミッションより1対1の高機動戦闘向き。

MLL-MX/077
CATEGORY HUMANOID LEGS

94000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	[illegible]	AP	D

JUMP / AC3 / AC3SL

冷却性能	D	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

高い防御力と積載量、抑えた重量は魅力だが、消費ENが法外。かなり防御力がないと装備は難しい。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLL-SECTOR

88000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	C
実弾防御	E	AP	C

JUMP

AC3SL

冷却性能	E	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	A		

旋回性能と速度を重視。防御力は最低なので、小回りを利かせて一方的に攻撃する戦法が必須となる。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLL-03A-SRVT

99700 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	C	AP	C

JUMP

AC3SL

冷却性能	D	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

CLL-01-FKSTの改良型。防御力と積載量が強化され、軽量ACの武装強化に最適の脚部となっている。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLL-04-LGSK

86500 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	C	AP	C

JUMP

AC3SL

冷却性能	E	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	D		

ほぼ全ての性能が高い、軽量二脚の決定版。冷却性能の低さも、高性能ラジエータで払拭できる。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLH-XV-MSGR

31000 C



脚部最大積載量	B	重量	C
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	A	AP	S

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	C	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	C	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

高い基本性能に抑えた重量、おまけに価格も最安価。重量二脚の基本にして大定番の逸品だ。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLH-STIFF

75000 C



脚部最大積載量	B	重量	C
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	A	AP	S

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	B	移動性能	E
ブレーキ性能	D	着地時安定性	B
被弾時安定性	D	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

冷却性能は二脚最高だが、被弾時安定性が低すぎる。重量級が反動で固められては目も当てられない。

CATEGORY HUMANOID LEGS

MLH-MX/VOLAR

44600 C



脚部最大積載量	B	重量	C
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	S	AP	S

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	C	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性	C	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

CLH-XV-MSGRと並ぶ重量二脚の定番品。重量を補って余りある、高水準な性能バランスを誇る。

CATEGORY HUMANOID LEGS

MLH-SS/RS

64200 C



脚部最大積載量	A	重量	D
EN防御	A	消費EN	B
実弾防御	S	AP	S

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	D	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性	B	待機時消費EN	B
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

二脚最高の防御力とAPによって、タンク並みの生存性を実現。積載量も十二分で、信頼性は高い。

CATEGORY HUMANOID LEGS

MLH-MM/LINK

93000 C



脚部最大積載量	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	A	AP	A

JUMP

AC3SL

冷却性能	D	移動性能	E
ブレーキ性能	D	着地時安定性	S
被弾時安定性	S	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

安定性に極めて優れ、少々の攻撃にはびくともしない。ただしAPは物足りないので、回避は忘れずに。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLH-04-SOD

52000 C



脚部最大積載量	S	重量	D
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	S	AP	S

JUMP

AC3SL

冷却性能	E	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性	B	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

二脚最高の積載量を備えた重武装型。防御力重視ならMLH-SS/RS、火力重視ならこちらを選ぼう。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLH-XV-MGHS

75000 C



脚部最大積載量	C	重量	A
EN防御	B	消費EN	B
実弾防御	B	AP	A

JUMP

AC3SL

冷却性能	D	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	C	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

重量二脚では最軽量の試作型。性能的には重装型の中量二脚に近く、その意味でなら高性能といえる。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CLB-44-AKS

17000 C



脚部最大積載量	E	重量	B
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	C	AP	B

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	E	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性	D	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	D		

バランスに優れる逆脚の標準型。積載量こそ物足りないが、高い性能水準は逆脚の真骨頂といえる。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

MLB-SS/FLUID

32200 C



脚部最大積載量	D	重量	C
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	B	AP	A

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	E	移動性能	C
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	D	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

CLB-44-AKSに対抗し、ほぼ全ての能力を向上。高性能ブースタと併用すれば、重量も許容範囲だ。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

CLB-SOLID

21100 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	C	AP	C

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	C	移動性能	C
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性	D	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	B		

最軽量の逆脚だが、重量に比して性能は良好。価格も安く、早い段階で高機動ACを組むことができる。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

MLB-SS/KRT

45000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	C	AP	B

JUMP

AC3SL

冷却性能	E	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性	C	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

重量の割りに高い積載量と、安定感のある防御力。冷却性能の低さもかすむほど、使い勝手が良い。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

CLB-33-NMU

45000 C



脚部最大積載量	C	重量	C
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	B	AP	A

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	D	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性	B	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

CLB-SOLIDを改修した重装型。同重量の二脚より移動効率に優れ、火力と機動力を両立させやすい。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

MLB-MX/004

45000 C



脚部最大積載量	C	重量	D
EN防御	B	消費EN	A
実弾防御	A	AP	S

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	D	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性	B	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	E		

高い防御力と比類なき安定性が自慢。基本性能も高水準で、頼りなさは微塵も感じさせない。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

MLB-MX/008

41000 C



AC3SL

脚部最大積載量	C	重量	C
EN防御	B	消費EN	A
実弾防御	B	AP	A

JUMP

冷却性能	C	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性	C	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	D		

積載量や防御力など、性能重量比は悪くないが、やや中途半端な印象。機体の微調整には役に立つ。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

CLB-55-HM220

CREST ind.

56000 C



AC3SL

脚部最大積載量	D	重量	D
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	A	AP	S

JUMP

冷却性能	A	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性	B	待機時消費EN	S
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

桁違いの冷却性能に加え、APと実弾防御力も優秀。ただしEN防御力は低く、重量も重い。

CATEGORY FOUR LEGS

MLF-RE/005

37000 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	E	重量	A
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	B	AP	C

JUMP

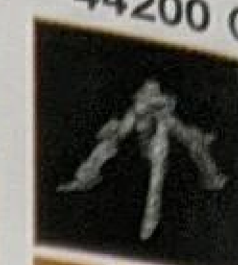
冷却性能	A	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	E	待機時消費EN	B
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	A		

高い防御力と移動性能、多めの消費ENなど、四脚の標準的な性能。積載量とAPだけが物足りない。

CATEGORY FOUR LEGS

MLF-MX/KNOT

44200 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	B	消費EN	D
実弾防御	C	AP	B

JUMP

冷却性能	S	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	E	待機時消費EN	B
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	B		

MLF-RE/005を改良した最新型。低下した防御力を他パーツで補えれば、ポテンシャルはこちらが上。

CATEGORY FOUR LEGS

CLF-DS-SEV

CREST ind.

69000 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	D	AP	D

JUMP

冷却性能	S	移動性能	A
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	C	待機時消費EN	B
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

軽さを考えれば驚きの、積載量と安定性。APと実弾防御力を補えば、弱点のない高機動ACを組める。

CATEGORY FOUR LEGS

CLF-D1-ILC

CREST ind.

55000 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	C	消費EN	E
実弾防御	C	AP	A

JUMP

冷却性能	S	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	D	待機時消費EN	C
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	B		

脚部最高の冷却性能を誇るが、消費ENも最多。高火力に耐え得る装甲もないため、有効活用は難しい。

CATEGORY FOUR LEGS

CLF-D2-ROG

CREST ind.

82700 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	D	重量	C
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	B	AP	A

JUMP

冷却性能	B	移動性能	C
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	C	待機時消費EN	D
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

四脚最高の防御力と、豊富な積載量を持つ重装型。移動性能も中量二脚並みで、潜在能力はかなり高い。

CATEGORY FOUR LEGS

CLF-D3-WIZ

CREST ind.

73000 C



AC3SL

脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	D	AP	A

JUMP

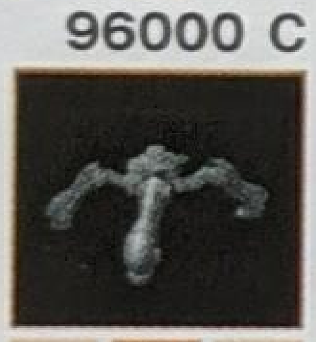
冷却性能	S	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	C	待機時消費EN	C
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	S		

最高の旋回性と軽量性、抑えた消費ENが魅力。防御力と積載量は低いが、挙動は目をみはるほど軽快だ。

CATEGORY FOUR LEGS

MLF-RE/006

96000 C



AC3SL

脚部最大積載量	D	重量	D
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	D	AP	C

JUMP

冷却性能	B	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	D	待機時消費EN	A
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

消費ENの多さという四脚の弱点を払拭したが、ほかの性能は低水準。重すぎる重量も厳しい。

CATEGORY FOUR LEGS

MLF-RE/007

105000 C



AC3SL

脚部最大積載量	C	重量	C
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	B	AP	B

JUMP

冷却性能	A	移動性能	B
ブレーキ性能	D	着地時安定性	B
被弾時安定性	B	待機時消費EN	D
ブースト出力	—	ブースト時消費EN	—
旋回速度	C		

四脚最大の積載量を持つ重装型。ただし、重武装化で四脚の移動性能をスポイルしがちなので注意。

CATEGORY CATERPILLAR

CLC-03-MLKS

CREST ind.

15000 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	B	重量	E
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	C	AP	S

JUMP

冷却性能	C	移動性能	D
ブレーキ性能	A	着地時安定性	A
被弾時安定性	A	待機時消費EN	S
ブースト出力	E	ブースト時消費EN	S
旋回速度	B		

最重量、最安価の脚部だが、桁違いに少ない消費ENは魅力。EN兵器も気兼ねなく連射できる。

CATEGORY CATERPILLAR

CLC-SHUT

CREST ind.

25500 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	A	重量	C
EN防御	C	消費EN	S
実弾防御	B	AP	S

JUMP

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	A	着地時安定性	S
被弾時安定性	S	待機時消費EN	S
ブースト出力	E	ブースト時消費EN	B
旋回速度	C		

重量に比して積載量が多く、消費ENもかなり低い。使用武器を選ばない、汎用型のタンク脚部だ。

CATEGORY CATERPILLAR

MLC-RE/3003

36000 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	D	重量	C
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	A	AP	S

JUMP

冷却性能	C	移動性能	D
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	E
ブースト出力	D	ブースト時消費EN	A
旋回速度	A		

最軽量の機動型だが、安定性が致命的。タンクの利点が殺されており、あえて使用する意義は薄い。

CATEGORY CATERPILLAR

MLC-TRIDENT

57000 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	S	重量	C
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	A	AP	S

JUMP

冷却性能	A	移動性能	D
ブレーキ性能	A	着地時安定性	B
被弾時安定性	D	待機時消費EN	A
ブースト出力	E	ブースト時消費EN	A
旋回速度	A		

基本性能が高いうえに、ある程度の機動力も確保。積載量も多く、消費ENしか欠点が見つからない。

CATEGORY CATERPILLAR

CLC-D3TA

CREST ind.

68000 C



AC3 AC3SL

脚部最大積載量	S	重量	E
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	S	AP	S

JUMP

冷却性能	B	移動性能	D
ブレーキ性能	S	着地時安定性	S
被弾時安定性	S	待機時消費EN	B
ブースト出力	E	ブースト時消費EN	E
旋回速度	D		

最高の積載量と防御力を誇る、超ド級移動要塞。被弾覚悟の火力勝負なら、このパーツで決まりだ。

CATEGORY CATERPILLAR

CLC-D4ZTSL

CREST ind.

89000 C



AC3SL

脚部最大積載量	C	重量	D
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	C	AP	S

JUMP

冷却性能	D	移動性能	D
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	C
ブースト出力	B	ブースト時消費EN	E
旋回速度	B		

高い基本性能に加え、タンク型の域を超えたブースト速度を実現。高火力高機動の夢を叶えてくれる。

CATEGORY CATERPILLAR

MLC-HARPOON

74000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	C
実弾防御	E	AP	C

JUMP

AC3SL

冷却性能	E	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	A
ブースト出力		ブースト時消費EN	
旋回速度	A		

脚部最高のEN防御力を誇る特殊戦闘型。低い実弾防御力を補って、鉄壁の守りを実現したいところ。

CATEGORY CATERPILLAR

CLC-05-ACE

100000 C



脚部最大積載量	S	重量	D
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	S	AP	S

JUMP

AC3SL

冷却性能	S	移動性能	D
ブレーキ性能	A	着地時安定性	A
被弾時安定性	S	待機時消費EN	B
ブースト出力	E	ブースト時消費EN	E
旋回速度	B		

CLC-D3TAに迫る積載量と防御力に加え、冷却性能も段違い。高熱量攻撃への耐性はこちらが上だ。

CATEGORY FLOAT LEGS

MLR-RE/EGA

47600 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	D	消費EN	C
実弾防御	C	AP	S

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	S	移動性能	S
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	D	待機時消費EN	E
ブースト出力	B	ブースト時消費EN	C
旋回速度	B		

消費ENは多いが、フロートにしては防御力と安定性が高め。保険をかける意味でなら利用価値はある。

CATEGORY FLOAT LEGS

MLR-MX/QUAIL

20500 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	D	AP	B

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	C	移動性能	A
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	C
ブースト出力	A	ブースト時消費EN	C
旋回速度	S		

最高の旋回性を持つ高速回避型。防御性能は低いので、運動性を引き出す操作技術が要求される。

CATEGORY FLOAT LEGS

MLR-SS/REM

39000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	C	AP	D

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	C	移動性能	A
ブレーキ性能	C	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	D
ブースト出力	A	ブースト時消費EN	B
旋回速度	A		

フロート最高の積載量を持つ重装型。そのぶん機動性はスポイルされるので、後手に回ると脆い。

CATEGORY FLOAT LEGS

MLR-MM/PETAL

87000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	E	消費EN	B
実弾防御	E	AP	B

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	C	移動性能	S
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	B
ブースト出力	S	ブースト時消費EN	C
旋回速度	B		

最高のブースト出力を備え、ブーストダッシュでロックオン武器をかわせるほどのスピードを発揮。

CATEGORY FLOAT LEGS

CLR-00-MAK

58000 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	C	AP	B

JUMP

AC3 AC3SL

冷却性能	B	移動性能	S
ブレーキ性能	C	着地時安定性	E
被弾時安定性	D	待機時消費EN	C
ブースト出力	A	ブースト時消費EN	D
旋回速度	C		

高めの積載量と安定した性能を持つクレスト社の傑作。突出した能力はないが、癖もなく扱いやすい。

CATEGORY FLOAT LEGS

CLR-01-SCUD

94000 C



脚部最大積載量	E	重量	S
EN防御	D	消費EN	B
実弾防御	D	AP	C

JUMP

AC3SL

冷却性能	B	移動性能	S
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性	E	待機時消費EN	E
ブースト出力	A	ブースト時消費EN	C
旋回速度	B		

基本性能を強化した高速戦闘型。MLR-MM/PETALには及ばないが、十二分な機動力も維持している。

CATEGORY FLOAT LEGS

CLR-03-SEOLF

89000 C



脚部最大積載量	D	重量	B
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	C	AP	B

JUMP

AC3SL

冷却性能	S	移動性能	S
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性	C	待機時消費EN	D
ブースト出力	A	ブースト時消費EN	E
旋回速度	B		

優れた冷却性能と、フロートの枠を超えた安定性が魅力。重量を除く性能も高水準で、安心感が高い。

CATEGORY FLOAT LEGS

MLR-MX/LEAF

100000 C



脚部最大積載量	D	重量	A
EN防御	B	消費EN	A
実弾防御	D	AP	A

JUMP

AC3SL

冷却性能	C	移動性能	S
ブレーキ性能	C	着地時安定性	D
被弾時安定性	E	待機時消費EN	C
ブースト出力	A	ブースト時消費EN	C
旋回速度	C		

全ての面で高次元な性能を持つフロートの最高峰。ブレーキ性能も高く、機敏な動作が可能だ。

Military Fact 軍事戦闘用語 1

戦争の報酬 [rewards of war]

戦争とは原因と目的によって引き起こされ手段と意志によって遂行される。人類史上大きな理由を占める戦争原因とは思想宗教の衝突や国民感情のぶつかりによる憎悪と破壊、そして利得欲求であり、それは領土拡張と征服および資財略奪という目的となって遂行された。十九世紀までのすべての戦争はこの基本プログラムに沿って遂行され勝利した国家は富み、敗北した国家は衰えるのが必定であった。だが現代の大戦においては国家を挙げての総力戦は必ずしも勝者の利得とはならず、勝者も敗者も同様に疲弊し時として勝者は占領統治した被制圧国家のマネジメントに大きなエネルギーを費やし、その結果、利得を失うことさえあった。そこで国家は戦争の手段を武力戦争ではなく経済戦争へと移行し、やむなく武力侵攻を行う場合は相手国国家の体制改革が成される事を前提とした戦争か、もしくは小規模の武力衝突いわゆる局地戦を選択するようになった。高機能化によって極めて高価となった現代戦装備を戦闘で失うことの方が戦争に勝利することよりも損失が大きくなったのである。現代兵器においてはジェット戦闘機一機の値段は陸上部隊一個大隊と同額となり、月当たりの維持費もまた同額となっている。局地戦や武力警戒においては国家の正規軍を出動させるよりも傭兵や戦闘支援会社、警備会社にこれを依頼した方が安くつく…という理由から民間の戦争請負会社が発展している。カンパニーマネジメントによる戦場経営という新しい概念が生まれ、その報酬は民間企業の売上業績として企業の経営評価に直結するという、旧世界では到底想像だにしなかった産業システムがすでに出現しつつあるのだ。

Column

BOOSTER

敵の攻撃を回避し、死角に回り込むため、ブースト移動は必須である。それ自体に攻撃力や防御力はないが、攻防両面に大きく関わっているといえる。

CBT-00-UN1

CATEGORY: CREST Ind.

11000 C



- 重量 S
- ブースト時消費EN B
- 消費EN S
- ブースト出力 D

AC3 / AC3SL

初期装備だけあって、性能は最低。満足に動くこともできないので、一刻も早く買い替えたい。

CBT-01-UN4

CATEGORY: CREST Ind.

13500 C



- 重量 S
- ブースト時消費EN B
- 消費EN S
- ブースト出力 C

AC3 / AC3SL

CBT-00-UN1よりはましだが、まだまだ性能は低レベル。高級ブースタ購入までのつなぎと考えよう。

MBT-OX/002

CATEGORY: MIRAGE

45000 C



- 重量 A
- ブースト時消費EN B
- 消費EN S
- ブースト出力 A

AC3 / AC3SL

高性能ブースタのなかでは持続力に優れ、出力も合格点。価格に見合う性能は持ち合わせている。

MBT-OX/E9

CATEGORY: MIRAGE

31700 C



- 重量 S
- ブースト時消費EN S
- 消費EN S
- ブースト出力 B

AC3 / AC3SL

ブースト時消費ENが非常に低く、長時間使用が可能。出力には劣るので、重量級ACには向かない。

CBT-FLEET

CATEGORY: CREST Ind.

44000 C



- 重量 D
- ブースト時消費EN E
- 消費EN A
- ブースト出力 S

AC3 / AC3SL

最高の出力を誇る高機動型。ブースト時消費ENも最高なので、ピンポイント使用に向く瞬発型。

MBT-NI/MARE

CATEGORY: MIRAGE

82800 C



- 重量 C
- ブースト時消費EN C
- 消費EN D
- ブースト出力 S

AC3 / AC3SL

出力とブースト時消費ENのバランスが良く、機体と局面を選ばない高級ブースタのスタンダード。

CBT-DRAKE

CATEGORY: CREST Ind.

51000 C



- 重量 S
- ブースト時消費EN S
- 消費EN S
- ブースト出力 E

AC3 / AC3SL

圧倒的に少ないブースト時消費ENが特徴。出力も最低なので緊急回避には向かない滞空戦型だ。

CBT-DRAKE-0X

CATEGORY: CREST Ind.

54000 C



- 重量 A
- ブースト時消費EN S
- 消費EN A
- ブースト出力 E

AC3SL

CBT-DRAKEの出力が強化型だが、満足な速度は得られていないので、用途は同じと考えてよい。

CBT-01-UN8

CATEGORY: CREST Ind.

94700 C



- 重量 E
- ブースト時消費EN E
- 消費EN C
- ブースト出力 S

AC3SL

MBT-NI/MARE とCBT-FLEETの中間に位置する性能。やや重いが、性能バランスは極めて優秀だ。

MBT-NI/GULL

CATEGORY: MIRAGE

84500 C



- 重量 B
- ブースト時消費EN C
- 消費EN E
- ブースト出力 S

AC3SL

性能はMBT-NI/MARE とほぼ同等だが、重量が軽い。軽量ACに装備すれば真価を発揮する。



Military Fact 軍事戦闘用語 2

傭兵 [mercenary]

『アーマード・コア』の世界では、レイヴンは傭兵の代名詞である。大破壊以前にはマーセナリーまたはソルジャー・オブ・フォーチュンとも呼ばれていた彼らは、戦場において一切の保護や保障なく戦う覚悟をしたプロフェッショナルである。
大破壊前の世界でも、傭兵への扱いはジュネーブ戦争条約で定義されていた。

第47条 傭兵 (ジュネーブ条約第一追加議定書より)

1 傭兵は国家戦闘員の権利又は捕虜としての保護の権利を持たない。

2 傭兵とは下の条件全てを満たす者とする。

(a) 武力紛争に参加して戦うために紛争現地又は国外で雇用契約を結ぶ者。

(b) 実際に紛争行為に参加し敵対行動を取る者。

(c) 私的な利益願望から敵対行為に参加し、さらに紛争当事者の名において紛争当事者の保有する軍隊での類似階級に属し、類似の任務を有する正規戦闘員に支払われる額と同等または上回る報酬を約束または受領した者。

(d) 紛争当事者の国民でなく、支配されている地域・国家の居住者でないこと。

(e) 紛争当事者の正規戦闘員、軍隊の構成員でないこと。

(f) 紛争当事者でない国が自国の軍隊の構成員として公の任務で派遣した者でないこと。

旧世界21世紀にアメリカ合衆国が突入したテロ国家とテロリストとの戦いでは、参加軍各国に傭兵派遣会社のほか、戦闘請負会社や警備会社が数多く投入され、会社機構による戦争支援の先駆けとなった。

Column

FCS

FCSを選ぶときに重視すべきは、まずロックオン可能距離とサイトタイプだ。次に、ミサイルを多用するならばロックタイム、その他の武器を使うのなら偏差攻撃精度を基準にしよう。

CATEGORY FCS

VREX-ST-2



10000 C

重量 B / ロックタイム C / 消費EN S / 偏差攻撃精度 S / 最大ロック数 E

SIGHT ST / LOCK SINGLE

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	E
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（特殊武器）	E

初期装備ながら十分な性能を持つ標準型。ほかのFCSは、武器とセットで順次買い足していこう。

CATEGORY FCS

AOX-F/ST-6



22800 C

重量 B / ロックタイム B / 消費EN A / 偏差攻撃精度 S / 最大ロック数 C

SIGHT ST / LOCK MULTI

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（特殊武器）	C

基本性能を底上げしたVREX-ST-2の強化型。最大ロック数も十分で、ミサイルとの相性が向上。

CATEGORY FCS

VREX-ST-12



16800 C

重量 C / ロックタイム E / 消費EN A / 偏差攻撃精度 B / 最大ロック数 S

SIGHT ST / LOCK MULTI

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	C
ロックオン可能距離（特殊武器）	D

最多のロック数と非常に長いロックタイムを持つ標準型。遠距離や遮蔽物越しにロック完了を待とう。

CATEGORY FCS

VREX-WS-1



20400 C

重量 S / ロックタイム B / 消費EN S / 偏差攻撃精度 S / 最大ロック数 E

SIGHT WS / LOCK SINGLE

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	E
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（特殊武器）	E

ロック距離は短いが、サイト範囲は最高。武器のサイトが広ければ、ほぼ画面全体が攻撃範囲となる。

CATEGORY FCS

AOX-X/WS-3



35400 C

重量 S / ロックタイム C / 消費EN S / 偏差攻撃精度 S / 最大ロック数 D

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	E
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（特殊武器）	E

VREX-WS-1よりロック距離が長く、サイト範囲もほぼ同等。最大ロック数も増え、使い勝手は良好。

CATEGORY FCS

AOX-ANA



72000 C

重量 E / ロックタイム C / 消費EN E / 偏差攻撃精度 B / 最大ロック数 C

SIGHT WS / LOCK MULTI

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	E
ロックオン可能距離（特殊武器）	E

最長のロック距離と十分なロック数を持つ広角型。ミサイルも扱いやすく、汎用性は極めて高い。

CATEGORY FCS

VREX-ND-2



88000 C

重量 D / ロックタイム A / 消費EN E / 偏差攻撃精度 B / 最大ロック数 E

SIGHT ND / LOCK SINGLE

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	S
ロックオン可能距離（遠距離武器）	S
ロックオン可能距離（遠距離武器）	S
ロックオン可能距離（特殊武器）	S

サイト範囲は狭いがロック距離は最長。射撃精度にも優れ、スナイパーライフルとの相性は抜群。

CATEGORY FCS

VREX-F/ND-8



119000 C

重量 E / ロックタイム S / 消費EN C / 偏差攻撃精度 E / 最大ロック数 B

SIGHT ND / LOCK SINGLE

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	B
ロックオン可能距離（遠距離武器）	B
ロックオン可能距離（遠距離武器）	B
ロックオン可能距離（特殊武器）	B

遠距離型にしては広めのサイトと、最速のロックタイムが特徴。ミサイル使用時の必需品といえる。

CATEGORY FCS

PLS-EMA



47000 C

重量 S / ロックタイム D / 消費EN S / 偏差攻撃精度 S / 最大ロック数 D

SIGHT LW / LOCK MULTI

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	D
ロックオン可能距離（特殊武器）	D

縦長サイトの対空戦闘型。ただしロックタイムは長めで、素早い敵機を捉えるのは難しい。

CATEGORY FCS

PLS-ROA



53000 C

重量 D / ロックタイム S / 消費EN B / 偏差攻撃精度 S / 最大ロック数 S

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	D
ロックオン可能距離（遠距離武器）	D
ロックオン可能距離（特殊武器）	D

サイトが広めでロックタイムも最速の縦長型。素早く的確な攻撃性能は、対空対地の両面で活躍する。

CATEGORY FCS

PLS-SRA



110000 C

重量 A / ロックタイム D / 消費EN D / 偏差攻撃精度 D / 最大ロック数 E

SIGHT LW / LOCK SINGLE

AC3 AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	S
ロックオン可能距離（遠距離武器）	B
ロックオン可能距離（遠距離武器）	B
ロックオン可能距離（特殊武器）	C

AC戦をはじめとす地上戦闘に有効な、横長サイト型。サイトも広めだが、ロックタイムがやや長い。

CATEGORY FCS

PLS-SRA02



86000 C

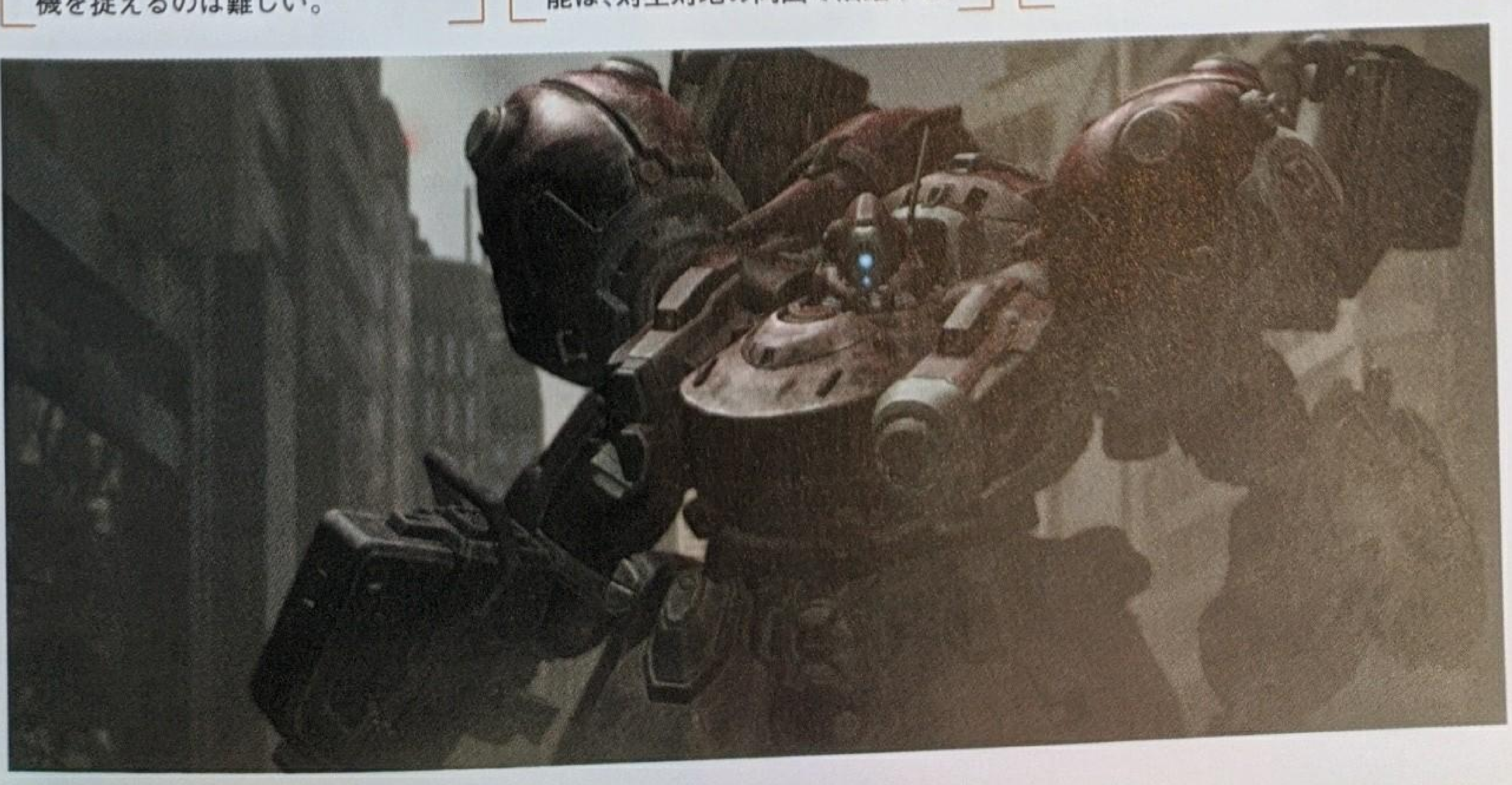
重量 E / ロックタイム B / 消費EN B / 偏差攻撃精度 S / 最大ロック数 C

SIGHT SW / LOCK MULTI

AC3SL

ロックオン可能距離（標準武器）	S
ロックオン可能距離（遠距離武器）	B
ロックオン可能距離（遠距離武器）	B
ロックオン可能距離（特殊武器）	C

横長型としては異例のサイト範囲を誇り、その他の性能も十分。扱いやすい優良FCSといえる。



GENERATOR

パラメータ数が少ないため、そのひとつひとつが大きな意味を持つ。中でも、オプショナルパーツOP-E/CNDでは増設できない緊急容量には注目すべきだ。

CGP-ROV6
CATEGORY: CREST
19500 C



重量A / 発熱量S / 出力E / レッドゾーン容量A / コンデンサ容量E

AC3 AC3SL

出力、容量ともに最低の初期装備。実戦に耐える性能ではないので、優先的に買い替えたい。

CGP-ROV10
CATEGORY: CREST
23500 C



重量S / 発熱量A / 出力E / レッドゾーン容量D / コンデンサ容量C

AC3 AC3SL

CGP-ROV6の強化型。出力、容量、重量が全て改良されており、序盤の買い替え候補としては有用。

MGP-VE8
32000 C



重量S / 発熱量C / 出力D / レッドゾーン容量B / コンデンサ容量D

AC3 AC3SL

CGP-ROV6の対抗機。性能はCGP-ROV10と同等で、価格を考えれば出番は少ないといえる。

KGP-ZS4
33000 C



重量S / 発熱量D / 出力C / レッドゾーン容量D / コンデンサ容量D

AC3 AC3SL

MGP-VE8と同価格帯ながら、性能は大幅に上。重量も最軽量なので、どうせならこちらを選ぼう。

MGP-VE905
49000 C



重量B / 発熱量B / 出力S / レッドゾーン容量E / コンデンサ容量D

AC3 AC3SL

軽量にして高出力な優良ジェネレータ。容量も及第点で、軽量級ACには文句なくお勧めできる。

CGP-ROZ
CATEGORY: CREST
54000 C



重量C / 発熱量C / 出力S / レッドゾーン容量E / コンデンサ容量B

AC3 AC3SL

最高の出力と十分な容量を持つ高性能品。やや重いが、装備できるなら最上の選択といってよい。

KGP-ZSV
66000 C



重量B / 発熱量E / 出力A / レッドゾーン容量D / コンデンサ容量A

AC3 AC3SL

容量は多いが出力が物足らず、発熱量も膨大。エネルギー兵器主体の軽量機が、仕方なく使う程度だ。

KGP-ZXV1
48000 C



重量D / 発熱量A / 出力A / レッドゾーン容量E / コンデンサ容量S

AC3 AC3SL

容量は最多だが出力はKGP-ZSVと同じで、重量も重い。エネルギー兵器を連射する場合のみ選ぼう。

MGP-VEXM
140000 C



重量E / 発熱量E / 出力A / レッドゾーン容量S / コンデンサ容量E

AC3 AC3SL

途方もなく重いが、なんとゲージ1/3がレッドゾーン。搭載できればエネルギー切れの心配は無用だ。

RADIATOR

熱暴走は、なんとしても避けたい事態のひとつである。ゆえにラジエータはできるだけ良いものを装備したいが、重量と性能のバランスも忘れてはならない。

RIX-CR10
CATEGORY: CREST
13700 C



重量S / 緊急時冷却性能E / 消費EN S / 通常時冷却性能E

AC3 AC3SL

最低の冷却性能を持つ初期装備。重量は最も軽いが、よほど腕前に自信がある人にしか勧められない。

RIX-CR11
CATEGORY: CREST
16800 C



重量A / 緊急時冷却性能E / 消費EN S / 通常時冷却性能C

AC3 AC3SL

RIX-CR10よりはましだが、やはり性能は低い。重量増加も相まって、買い替えのつなぎに使う程度。

RMR-SA44
27000 C



重量S / 緊急時冷却性能D / 消費EN A / 通常時冷却性能C

AC3 AC3SL

性能的には及第点ぎりぎりだが、優れた軽さは魅力。機体構成によっては、装備を検討してもよい。

RMR-SA77
34500 C



重量C / 緊急時冷却性能S / 消費EN B / 通常時冷却性能B

AC3 AC3SL

重量を考えれば並外れた緊急時冷却性能を持ち、熱暴走に極めて強い。回避力に難があるなら有用だ。

RIX-CR14
CATEGORY: CREST
65000 C



重量B / 緊急時冷却性能B / 消費EN C / 通常時冷却性能A

AC3 AC3SL

通常、緊急の双方で高い冷却力性能を誇り、重量も軽め。あらゆる機体にお勧めできる優良パーツだ。

RMR-ICICLE
56000 C



重量B / 緊急時冷却性能A / 消費EN E / 通常時冷却性能B

AC3 AC3SL

ハイレベルな冷却性能に加え、かなり軽い。軽量機になら、消費ENの多さを我慢して使う価値はある。

RGI-KD99
74900 C



重量E / 緊急時冷却性能S / 消費EN D / 通常時冷却性能S

AC3 AC3SL

冷却性能は他の追随を許さないが、格段に重い。冷却力に劣り積載量が豊富なタンク型には最適。

RGI-KD A 01
65000 C



重量D / 緊急時冷却性能A / 消費EN E / 通常時冷却性能A

AC3 AC3SL

重量と性能はRIX-CR14とRGI-KD99の中間。ただし消費ENが高いので、機体を選ぶパーツだ。









INSIDE (WEAPON)

「AC3」では、敵を発火させたり機能障害を起こさせる特殊ロケットが加わった。主力武器とはなりえないが、戦いの主導権をつかむきっかけとしては有用だ。

CATEGORY: BOMB DISPENSER

CWI-BO-20

CREST ind.

13400 C



発射間隔	D	重量	S
射程距離	—	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT WS / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	—	同時発射数	A
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	—

機体の真下に複数の爆雷を投下。空中から当てるのは難しく、地上では密着しないと命中しない。

CATEGORY: BOMB DISPENSER

CWI-BO-50

CREST ind.

32000 C



発射間隔	D	重量	A
射程距離	A	消費EN	D
装弾数	B	攻撃力	C

SIGHT WS / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	—	同時発射数	A
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	A

CWI-BO-20の弾数増加型。重量の増加がわずかなのは嬉しいが、やはり爆雷の使いにくさが問題だ。

CATEGORY: FLOATING MINE

CWI-FM-50

CREST ind.

42800 C



発射間隔	B	重量	C
射程距離	—	消費EN	D
装弾数	B	攻撃力	S

SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	B
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	—

一定時間浮遊する高威力の機雷を射出。トラップに使うだけでなく、近くから直接当てることも可能。

CATEGORY: FLOATING MINE

CWI-FM-30

CREST ind.

51000 C



発射間隔	B	重量	B
射程距離	—	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	A	弾単価	C
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	S

低速で水平移動する浮遊機雷。攻撃力は静止型に劣る上に、ランダム移動するので自爆の危険も高い。

CATEGORY: FLOATING MINE

CWI-FMHS-30

CREST ind.

72000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	—	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ND / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	C
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	—

高速移動型の浮遊機雷。高機動戦闘時に当たりがちなので、自爆を覚悟の上でなら撹乱に使える。

CATEGORY: MINE DISPENSER

MWI-MD/40

38000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	—	消費EN	D
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	B
最大ロック数	—	同時発射数	A
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	D

高威力の地雷を複数射出。近距離でなら砲撃感覚で直接当てることもできる。重量だけが欠点だ。

CATEGORY: NAPALM ROCKET

CWI-NM-40

CREST ind.

64000 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	—	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	—

敵を炎に包むナパームロケット。当てにくいが命中すれば熱暴走必至なので、利用価値は高い。

CATEGORY: NAPALM ROCKET

MWI-NM/70

79000 C



発射間隔	A	重量	D
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	—

ナパームロケットの弾数増加型。下手な鉄砲も数撃てば当てられるので、重量を我慢できるなら便利。

CATEGORY: ECM ROCKET

MWI-RC/30

54000 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	—	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	E
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	—

ダメージと同時にロックオン障害を与える特殊ロケット。命中後しばらく、敵はロックオン不能となる。

CATEGORY: ECM ROCKET

KWI-RC/60

KISARAGI

84500 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT ND / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	E
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	—
効果持続時間	—	設置時間	—

弾数増加型のECMロケット。命中すれば非常に有利だが、敵もロックオン不可武器は使えるので注意。

CATEGORY: GENERATOR JAM

CWI-GJ-20

CREST ind.

78000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	—	攻撃力	E

SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	C
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	A
効果持続時間	A	設置時間	—

命中後一定時間、敵のジェネレータ出力が大幅に低下。エネルギー兵器とブースト移動を封じられる。

CATEGORY: GENERATOR JAM

CWI-GJ-40

CREST ind.

104700 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	C
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	ジェネレータ出力低下値	A
効果持続時間	A	設置時間	—

CWI-GJ-20の弾数増加型。敵のエネルギーが減少した隙に撃ちまくり、一気に追い込みたい。



CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3 PARTS LIST
CHAPTER 4
CHAPTER 5

INSIDE (SUPPORT)

デコイやダミーなど、敵をあざむく補助系インサイドは、地味ながらも使い方によっては大きな効果を上げられる。使い手の機知が問われる装備といえるだろう。

MWI-DD/10

CATEGORY: DECOY DISPENSER

12700 C



重量 S / 装弾数 E / 消費EN S

SIGHT WS / AC3 / AC3SL

射程距離	E	有効半径	—
弾単価	S	最大ロック数	—
発射間隔	A	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	A

敵ミサイルを誤誘導して無力化するデコイを射出。迎撃装備より信頼性が高い、インサイドの定番だ。

MWI-DD/20

CATEGORY: DECOY DISPENSER

25900 C



重量 S / 装弾数 D / 消費EN S

SIGHT WS / AC3 / AC3SL

射程距離	E	有効半径	—
弾単価	S	最大ロック数	—
発射間隔	A	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	A

デコイの数はMWI-DD/10の2倍で、重量増加はごくわずか。積載量が許すなら、こちらを装備しよう。

CWI-DD-30

CATEGORY: DECOY DISPENSER

45600 C



重量 D / 装弾数 C / 消費EN B

SIGHT WS / AC3SL

射程距離	E	有効半径	—
弾単価	S	最大ロック数	—
発射間隔	A	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	A

重量こそ増えているが、装弾数も大幅に増加。ほとんどの敵ミサイルを無力化でき、安心感は抜群だ。

MWI-EM/15

CATEGORY: ECM MAKER

44000 C



重量 C / 装弾数 D / 消費EN A

SIGHT ST / AC3 / AC3SL

射程距離	—	有効半径	E
弾単価	E	最大ロック数	—
発射間隔	B	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	C

一定時間浮遊するECMメーカーを射出。自機がその近くにいる間は、敵からロックオンされない。

KWI-EM/10

CATEGORY: ECM MAKER

113000 C



重量 E / 装弾数 E / 消費EN B

SIGHT ST / AC3 / AC3SL

射程距離	—	有効半径	D
弾単価	E	最大ロック数	—
発射間隔	B	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	C

有効範囲を強化したECMメーカー。多少距離が開いても効果があるので、移動の自由度が若干向上。

MWI-EM/5

CATEGORY: ECM MAKER

130000 C



重量 C / 装弾数 E / 消費EN B

SIGHT ST / AC3SL

射程距離	—	有効半径	B
弾単価	E	最大ロック数	—
発射間隔	D	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	C

最高の効果範囲を持つECMメーカー。装弾数が少ないので、使ったからにはチャンスを活かしたい。

CWI-DM-32

CATEGORY: DUMMY MAKER

18000 C



重量 S / 装弾数 B / 消費EN S

SIGHT ST / AC3 / AC3SL

射程距離	—	有効半径	—
弾単価	A	最大ロック数	—
発射間隔	B	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	S

敵レーダーに偽の機影を映すダミーを射出。当然、敵の視界内で使ってもだまされてはくれない。

KWI-DM/30

CATEGORY: DUMMY MAKER

32000 C



重量 A / 装弾数 B / 消費EN S

SIGHT ST / AC3 / AC3SL

射程距離	—	有効半径	—
弾単価	D	最大ロック数	—
発射間隔	B	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	C

移動するダミーを射出する改良型。敵の死角で使えば、レーダー索敵の上手な相手ほどだましやすい。

KWI-RJ/30

CATEGORY: RADAR JAM

54000 C



重量 B / 装弾数 C / 消費EN C

SIGHT ST / AC3SL

射程距離	—	有効半径	S
弾単価	C	最大ロック数	—
発射間隔	D	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	S

一定距離内の敵レーダーを無効化するジャマーを射出。有効半径は狭いので、一度に複数ばらまこう。

KWI-RJ/60

CATEGORY: RADAR JAM

82000 C



重量 E / 装弾数 S / 消費EN E

SIGHT ST / AC3SL

射程距離	—	有効半径	S
弾単価	C	最大ロック数	—
発射間隔	D	同時発射数	D
連続発射数	D	設置時間	S

弾数増加型のジャマーメーカー。ばらまきやすいが、視認されればそれまでなので、過信は禁物だ。



Military Fact 軍事戦闘用語 3

国家正規軍 [Army/Armed Force]

正規軍とは国家組織に所属する軍隊で、その構成員は軍の統制管理を行う官僚（武官・文官・技官）、軍務専任の職業軍人（専任将兵）、国民徴兵（兵役兵）から成る。徴兵は国家によって戦時下のみ行う国家と非戦時でも年限を決めて行う国家とがあり、現代社会では世界の90％近くの国家がどちらかの徴兵制度を国法によって取り決めを行なっている。現代国家では正規軍の他、傭兵や軍務支援会社、警備会社にも作戦を依頼する。また軍隊組織には所属しないが部隊に随行して雑務を行う民間人を軍属と呼び司令部や基地勤務、兵站補給、医療や通信などに参加する。軍属と混同されがちなのが軍官僚である。武官と文官は軍を統制する省庁に所属し戦略や作戦のための調査や統率者の判断の元となる軍備計画の策定を上奏する。これに対して兵器や装備、戦闘技術の新規開発や改良などを行なうのが技官である。

Column

EXTENSION (BOOSTER)

エクステンションブースタを使えば、重量級機体でも一瞬だけ高速機動が可能になる。また、『AC3』で登場したホバーブースタは、空中戦に新たな可能性を与えるパーツである。

CATEGORY BACK BOOSTER — MEBT-OX/EB

17900 C



重量 S / リロードタイム B / 消費EN C / ブースト時消費EN E / ブースト出力 C

AC3 AC3SL

緊急後退用のバックブースタ。平行移動中の斜め後退やブレードの硬直防止など、回避機動に有効。

CATEGORY TURN BOOSTER — KEBT-TB-UN5

14500 C



重量 C / リロードタイム B / 消費EN B / ブースト時消費EN D / ブースト出力 E

AC3 AC3SL

90度の緊急旋回が可能なターンブースタ。主に敵を捕捉する攻撃補助用で、とくに重量級ACに有用。

CATEGORY MULTI BOOSTER — MEBT-OX/MB

24000 C



重量 A / リロードタイム A / 消費EN B / ブースト時消費EN D / ブースト出力 D

AC3 AC3SL

視線方向への急速移動を行うマルチブースタ。感覚としては短距離OBに近く、その用途は広い。

CATEGORY HOVER BOOSTER — CEBT-HEX

36800 C



重量 E / リロードタイム E / 消費EN E / ブースト時消費EN S / ブースト出力 S

AC3 AC3SL

長時間滞空用のホバーブースタ。敵の頭上を取るだけでなく、低空移動からの空中ブレードにも有効。







EXTENSION (RELATION MISSILE)

『AC2』に比べ、大幅に種類が増えた連動ミサイル。弾道も垂直発射型や地上魚雷型など、バリエーションに富んだものになった。

CATEGORY RELATION MISSILE — MWEM-R/24

65000 C



発射間隔 S / 重量 B / 射程距離 A / 消費EN A / 装弾数 B / 攻撃力 D

SOLID REACTIONARY

AC3 AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
同時発射数	C	連続発射数	D

ミサイル発射に連動して2発の追加ミサイルを発射。装弾数は少ないが、軽量な点が長所である。

CATEGORY RELATION MISSILE — CWEM-R20

88900 C



発射間隔 B / 重量 C / 射程距離 B / 消費EN B / 装弾数 C / 攻撃力 D

SOLID REACTIONARY

AC3 AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	C
同時発射数	A	連続発射数	D

同時発射数を4発に増加。ワンチャンスでの火力に優れるが装弾数は少ないので、デコイが天敵。

CATEGORY RELATION MISSILE — KWEM-TERRIER

130000 C



発射間隔 A / 重量 D / 射程距離 D / 消費EN D / 装弾数 C / 攻撃力 D

SOLID REACTIONARY

AC3 AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	E
同時発射数	A	連続発射数	D

4発の垂直ミサイルを連動発射。通常ミサイルと組み合わせると、軌道が異なるので回避されにくい。

CATEGORY RELATION MISSILE — MWEM-R/30

94200 C



発射間隔 S / 重量 D / 射程距離 B / 消費EN C / 装弾数 A / 攻撃力 D

SOLID REACTIONARY

AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
同時発射数	C	連続発射数	D

MWEM-R/24の装弾数を増加させた2発連動式。重量も増えたが、余裕があればこちらを選びたい。

CATEGORY RELATION MISSILE — MWEM-R/36

110000 C



発射間隔 B / 重量 E / 射程距離 B / 消費EN C / 装弾数 S / 攻撃力 D

SOLID REACTIONARY

AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	C
同時発射数	A	連続発射数	D

装弾数を増やした4発連動式。重量増加も僅かなので、CWEM-R20よりはこちらで決まりだ。

CATEGORY RELATION MISSILE — CWEM-R10

22000 C



発射間隔 B / 重量 S / 射程距離 A / 消費EN S / 装弾数 E / 攻撃力 D

SOLID REACTIONARY

AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	C
同時発射数	A	連続発射数	D

きわめて軽く、装備しやすい4発連動式。装弾数は非常に少ないので、使いどころに気をつけたい。

CATEGORY RELATION MISSILE — CWEM-RT16

58300 C



発射間隔 E / 重量 E / 射程距離 D / 消費EN E / 装弾数 D / 攻撃力 D

SOLID REACTIONARY

AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	E
同時発射数	C	連続発射数	D

敵の近くで4発に分裂する地上魚雷を連動発射。分裂後の軌道が独特で、全弾命中はしにくい。

EXTENSION (ANTI MISSILE)

『AC3』では、従来の迎撃ミサイルや迎撃レーザーに加え、敵ミサイルの軌道を曲げるタイプの迎撃装置が登場。選択の幅がより広がった。

CATEGORY ANTI MISSILE — CWEM-AS40

27700 C



重量 S / 迎撃距離 C / 消費EN S / 迎撃性能 E / 装弾数/使用回数 A

AC3 AC3SL

発射間隔	A	弾単価	A
連続発射時間	C	使用時消費EN	

敵ミサイルを撃ち落す迎撃ミサイル発射装置。重量と装弾数には優れるが、肝心の迎撃性能が低い。

CATEGORY ANTI MISSILE — CWEM-AM40

40900 C



重量 B / 迎撃距離 B / 消費EN B / 迎撃性能 C / 装弾数/使用回数 A

AC3 AC3SL

発射間隔	A	弾単価	C
連続発射時間	C	使用時消費EN	

CWEM-AS40より迎撃性能を強化。回避行動を怠らなければ、かなりのダメージを減らせる。

CATEGORY ANTI MISSILE — MWEM-A/50

49000 C



重量 D / 迎撃距離 A / 消費EN S / 迎撃性能 B / 装弾数/使用回数 S

AC3 AC3SL

発射間隔	C	弾単価	E
連続発射時間	C	使用時消費EN	

最高の迎撃性能と装弾数を誇る迎撃ミサイル。やや重いが、機動力の低い重量ACにはありがたい。

CATEGORY ANTI MISSILE

KWEL-SILENT

31200 C



重量 A / 迎撃距離 S / 消費EN E / 迎撃性能 A / 装弾数/使用回数 C

AC3 AC3SL

発射間隔 C / 弾単価 — / 連続発射時間 C / 使用時消費EN —

レーザータイプのミサイル迎撃装置。実弾系より迎撃性能は高いが、装弾数が非常に少ない。

CATEGORY ANTI MISSILE

KWEL-EJ11

39000 C



重量 S / 迎撃距離 E / 消費EN A / 迎撃性能 S / 装弾数/使用回数 E

AC3SL

発射間隔 C / 弾単価 — / 連続発射時間 C / 使用時消費EN C

ミサイルを撃ち落すのではなく、追尾性能を攪乱。迎撃性能は最高だが、使用回数が極端に少ない。

CATEGORY ANTI MISSILE

KWEL-EJ22

52000 C



重量 E / 迎撃距離 C / 消費EN D / 迎撃性能 S / 装弾数/使用回数 D

AC3SL

発射間隔 C / 弾単価 — / 連続発射時間 C / 使用時消費EN D

KWEL-EJ11の回数増加型だが、無力化できるのはたったの15発。強力なミサイルにのみ使いたい。

CATEGORY SIDE SHIELD

CSS-IA-64S

58300 C



有効範囲 C / 重量 S / 断熱性能 D / 消費EN S / EN防御 E / 実弾防御 S

SOLID AC3SL

発動時消費EN —

軽量かつ非常に高い実弾防御力を誇る実追加装甲。ノーリスクで防御強化が望め、軽量ACに最適。

EXTENSION (SHIELD)

エクステンション追加装甲にも実体系とエネルギー系の2種類がある。基本的に、実弾防御は実体系、EN防御はエネルギー系の方が高い。

CATEGORY SIDE SHIELD

MES-SS/1441

49000 C



有効範囲 A / 重量 A / 断熱性能 C / 消費EN D / EN防御 B / 実弾防御 E

ENERGY AC3 AC3SL

発動時消費EN C

防御力が上昇する、エネルギー系追加装甲。発動時消費ENが多めなので、被弾の瞬間のみ使おう。

CATEGORY SIDE SHIELD

KES-AEGIS

58300 C



有効範囲 C / 重量 D / 断熱性能 S / 消費EN E / EN防御 S / 実弾防御 D

ENERGY AC3 AC3SL

発動時消費EN E

MES-SS/1441より発動時消費ENは多いが、そのぶん防御力も向上。使いこなせれば頼りになる。

CATEGORY SIDE SHIELD

CSS-IA-42S

49000 C



有効範囲 A / 重量 S / 断熱性能 E / 消費EN S / EN防御 E / 実弾防御 A

SOLID AC3SL

発動時消費EN —

使用エネルギーを廃した実追加装甲。軽量な上に装備さえすれば有効なので、機体への負荷が少ない。

EXTENSION (OTHERS)

その他のエクステンションには、ステルスや強制冷却装置、エネルギーパックなどがある。どれも使い道が特殊だが、いざというときに役立つ。

CATEGORY ECM ASSIST

MEA-ESM

72000 C



重量 S / 使用時消費EN — / 消費EN C / 使用回数 S

AC3SL

リロードタイム E / 回復EN量 — / 強制冷却性能 — / 動作時間 — / 使用時発熱量 —

システムエラーの持続時間短縮装置。ジェネレータジャマーロケットやECMロケットを無効化できる。

CATEGORY STEALTH

MEST-MX/CROW

42000 C



重量 E / 使用時消費EN A / 消費EN E / 使用回数 B

AC3 AC3SL

リロードタイム D / 回復EN量 — / 強制冷却性能 — / 動作時間 A / 使用時発熱量 —

敵のロックオンとレーダーを数秒間無効化。機体負荷は高いが、その潜在能力は計り知れない。

CATEGORY ENERGY COOLER

CEEC-00-XSP

36000 C



重量 S / 使用時消費EN D / 消費EN A / 使用回数 B

AC3 AC3SL

リロードタイム C / 回復EN量 / 強制冷却性能 A / 動作時間 / 使用時発熱量 —

緊急強制冷却用の補助ラジエータ。熱暴走状態で発動しないと、無駄に使用回数を消費するので注意。

CATEGORY ENERGY COOLER

CEEC-01-XSP2

44000 C



重量 A / 使用時消費EN E / 消費EN C / 使用回数 A

AC3 AC3SL

リロードタイム C / 回復EN量 — / 強制冷却性能 A / 動作時間 — / 使用時発熱量 —

CEEC-00-XSPより使用回数は多いが、機体負荷も向上。装備するまえに機体の冷却性能を見直そう。

CATEGORY ENERGY PACK

KEEP-MALUM

120000 C



重量 A / 使用時消費EN — / 消費EN S / 使用回数 D

AC3 AC3SL

リロードタイム E / 回復EN量 A / 強制冷却性能 — / 動作時間 — / 使用時発熱量 B

エネルギーの強制回復装置。一瞬でゲージが増えるわけではなく、回復速度が向上する。

CATEGORY ENERGY PACK

KEEP-ELIX

150000 C



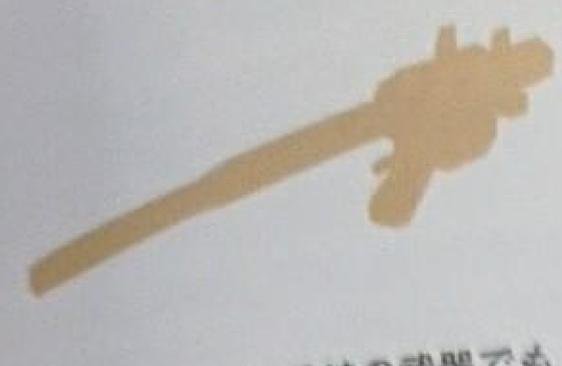
重量 C / 使用時消費EN — / 消費EN B / 使用回数 A

AC3 AC3SL

リロードタイム E / 回復EN量 A / 強制冷却性能 — / 動作時間 — / 使用時発熱量 C

使用回数を増やしたKEEP-MALUMの改良型。エネルギー兵器を多用するなら、十分な保険となる。

BACK UNIT (WEAPON)



「AC3SL」で、同系統の武器でも総弾数などによるバリエーションが存在するものが増えた。機体の積載量やミッションの内容によって、より細かな装備の調整が求められる。

CATEGORY: SMALL MISSILE — CWM-S40-1 (CREST ind.)



17500 C

発射間隔	B	重量	S
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

初期装備の小型ミサイル。軽さと装弾数はまずまずだが、単発式なので火力不足は否めない。

CATEGORY: SMALL MISSILE — MWM-S42/6



23000 C

発射間隔	B	重量	S
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	B	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

連続発射を増やした小型ミサイル。重量も依然軽く、軽量ACのサブウェポンとしては優秀。

CATEGORY: SMALL MISSILE — CWM-S60-10 (CREST ind.)



29500 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	C	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	S	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

放物線弾道の小型ミサイル。連続発射数と装弾数、重量のバランスが良く、使い勝手に優れる。

CATEGORY: SMALL MISSILE — MWM-S60/12



37600 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	S	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

連続発射数は小型ミサイル最多だが、弾道が不安定で地面に激突することも。空中発射を心がけよう。

CATEGORY: MIDDLE MISSILE — MWM-M24/2



35600 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	C

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	C	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

直進弾道の中型ミサイル。連続発射数が少なく牽制向きだが、動きの鈍い敵には大ダメージを望める。

CATEGORY: MIDDLE MISSILE — CWM-M36-4 (CREST ind.)



43000 C

発射間隔	C	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	C

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	C	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

放物線を描く中型ミサイル。近距離では敵を飛び越してしまうが、遠距離なら避けられにくい。

CATEGORY: VERTICAL MISSILE — CWM-VM36-4 (CREST ind.)



76000 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	C	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

垂直発射式の中型ミサイル。障害物越しに攻撃でき、弾道が捕捉されにくいので命中率も高い。

CATEGORY: DUAL MISSILE — MWM-DM24/1



64000 C

発射間隔	D	重量	A
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	C
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

小型ミサイル2発が左右から敵を襲い、完全回避は非常に困難。装弾数以外には欠点がない。

CATEGORY: MULTI MISSILE — MWM-MM16/1



43500 C

発射間隔	D	重量	B
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	D
発射時消費EN	—		

発射後4発に分裂する多弾頭ミサイル。分裂後の弾道が一定で、慣れると簡単に避けられるのが残念。

CATEGORY: GROUND TORPEDO — CWM-GM14-1 (CREST ind.)



69000 C

発射間隔	D	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	D
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	D
発射時消費EN	—		

超低空飛行から4発に分裂する地上魚雷。全弾命中はしにくいが、動く敵ほどどれかがヒットしがち。

CATEGORY: LARGE MISSILE — CWM-TITAN (CREST ind.)



109600 C

発射間隔	E	重量	E
射程距離	E	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	S

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

最強の攻撃力を誇る大型ミサイル。ただし弾速が遅いうえに装弾数も4発と、運頼みの要素が多い。

CATEGORY: VERTICAL MISSILE — CWM-VM48-6 (CREST ind.)



56000 C

発射間隔	C	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	C

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	B	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

装弾数と連続発射数を強化したCWM-VM36-4の改修型。そのぶん重量も重く、装備する機体を選ぶ。

CATEGORY: LARGE MISSILE — CWM-GIGAS (CREST ind.)



115000 C

発射間隔	E	重量	E
射程距離	E	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	S

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	C	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

攻撃力と引き換えに、弾数と連続発射数を増やした大型ミサイル。2発同時に当てれば勝ったも同然だ。

CATEGORY: MIDDLE MISSILE — MWM-M30/3



35600 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	C

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	C	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

MWM-M24/2の弾数と連続発射数を増強した中型ミサイル。弾道が不安定で、命中率が非常に低い。

CATEGORY: HI ACT MISSILE — CWM-HA30-4 (CREST ind.)



29500 C

発射間隔	B	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	C	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

追尾性が非常に高い高機動型ミサイル。弾速も速く攻撃力は小型ミサイル並みと、信頼性は抜群だ。

CWM-HA40-8

CREST ind.



37500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	D	D	C	B	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	A	D	—	S	D	—

連続発射数が倍増し、装弾数も増えたCWM-HA30-4の改修機。重量の重さだけが唯一の欠点。

MWM-SM36/1

CATEGORY: STEALTH MISSILE



57500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	D	D	S	C	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	D	D	—	S	D	—

レーダーに映らないステルスミサイル。弾道は不安定だが、近距離で死角から撃てば避けられにくい。

MWM-SM30/3

CATEGORY: STEALTH MISSILE



89400 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	D	D	A	C	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	C	D	—	S	D	—

連続発射数が多めのステルスミサイル。一瞬の隙を突いて大ダメージを与えられるのが魅力。

MWM-MDM2/1

CATEGORY: MULTI MISSILE



99700 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	D	E	C	A	D

SOLID / SIGHT / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
D	D	D	—	A	D	B

2段階で8発まで分裂する多弾頭ミサイル。全弾命中のダメージは驚異的だが、装弾数は2発しかない。

CWM-BM60-1

CATEGORY: BURST MISSILE

CREST ind.



45000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	D	C	S	A	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	D	D	—	A	D	B

敵上空で炸裂し、爆雷を投下する特殊ミサイル。機動性の低い敵なら複数命中で大ダメージが狙える。

MWM-HAVM24/2

CATEGORY: HI ACT MISSILE



72800 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
D	D	E	B	B	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
D	C	D	—	A	D	—

垂直発射式の高機動ミサイル。軌道の異なる連動ミサイルと併用し、命中率をさらにアップさせたい。

CWM-TR90-1

CATEGORY: TRIPLE MISSILE

CREST ind.



86700 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	D	C	C	B	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	D	D	—	S	B	—

1度に3発の小型ミサイルを発射。その火力はかなりのものだが、いかんせん重量が重い。

CWM-BM80-1

CATEGORY: BURST MISSILE

CREST ind.



67500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	D	C	A	B	D

SOLID / SIGHT / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	C	D	—	D	D	B

装弾数が非常に多い爆雷投下型ミサイル。牽制目的で撃てるのはいいが、弾単価が高いので注意。

CWR-S50

CATEGORY: SMALL ROCKET

CREST ind.



15500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	B	D	S	S	D

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
D	—	D	—	S	D	—

軽さと装弾数に優れた小型ロケット。ロックオン不可だが威力は高く、牽制用としても使える。

CWR-S80

CATEGORY: SMALL ROCKET

CREST ind.



27000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	B	C	A	S	D

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
D	—	D	—	S	D	—

装弾数を増やした小型ロケット。気兼ねなく乱射でき、当たれば見返りも大きいが、重量がネック。

CWR-M30

CATEGORY: MIDDLE ROCKET

CREST ind.



34000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	B	D	S	S	B

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
C	—	D	—	S	D	—

高い攻撃力を持つ中型ロケット。重量も軽めだが装弾数が少ないので、近距離射撃で必中を狙おう。

MWR-M/45

CATEGORY: MIDDLE ROCKET



39000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	B	D	A	S	B

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
C	—	D	—	S	D	—

CWR-M30より、装弾数と重量が増加。両者のバランスは良好なので、余裕があれば装備に値する。

MWR-TM/60

CATEGORY: TRIPLE ROCKET



46000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	B	C	A	S	D

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	—	D	—	A	B	—

小型ロケットを3発同時発射。近距離では全弾、弾が拡散する遠距離ではどれか1発が命中しやすい。

CWR-HECTO

CATEGORY: LARGE ROCKET

CREST ind.



107800 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	B	E	B	S	S

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
B	—	D	—	A	D	—

中型の2倍を越える威力の大型ロケット。巨大機動兵器のような敵に対しても、十分切り札たり得る。

CWR-S30

CATEGORY: SMALL ROCKET

CREST ind.



12500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	B	D	S	S	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
D	D	D	—	S	D	—

軽さを追求した小型ロケット。機体を選ばず使えるが、装弾数は多くないので確実に当てていきたい。

MWR-TM/30

CATEGORY: TRIPLE ROCKET



70000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	B	D	A	S	D

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	最大ロック数	連続発射数	発射時消費EN	弾単価	同時発射数	分裂数
E	—	D	—	A	B	—

軽量化を施したトリプルロケット。装弾数は半減しているので、近距離限定で使用するといい。

CWR-COTTOS
CATEGORY: LARGE ROCKET

107800 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	B	E	D	S	S

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	B	弾単価	A
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	
発射時消費EN			

装弾数と重量が増えた大型ロケット。撃ち切るまでが長くなるので、機動性低下も考慮して選ぼう。

MWR-AR/602
CATEGORY: AST ROCKET

146000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	B	C	S	S	D

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	C	分裂数	—
発射時消費EN	—		

小型ロケットを2連射するアサルトタイプ。動く敵には連続ヒットしにくく、あまり効率は良くない。

CWR-M70
CATEGORY: MIDDLE ROCKET

78400 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	B	C	C	S	B

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

装弾数最多の中型ロケット。距離を問わずに撃ちまくるだけで、敵にとってはかなりの脅威となる。

CWR-M50
CATEGORY: MIDDLE ROCKET

46500 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	B	D	B	S	B

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

MWR-M/45に比べ弾数は僅かに多いが、重量増加がそれに見合っておらず、装備する意義は薄い。

MWR-AR/603
CATEGORY: AST ROCKET

176000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	B	C	B	S	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	A	分裂数	—
発射時消費EN	—		

3連射式のアサルトロケット。やはり動く敵には弱く、おまけに重量も重いので、使いどころに困る。

CWC-CNG-300
CATEGORY: CHAIN GUN

33000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	A	S	E

SOLID / SIGHT SP / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

威力の高い実弾を高速連射するチェインガン。サイトに捕捉した敵を一気に撃破できる瞬間火力を誇る。

CWC-SLU-64
CATEGORY: SLUG GUN

48000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	B	C	D	S	E

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	同時発射数	S
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

弾数1につき16発の散弾を発射するスラッグガン。完全回避が難しく、全弾命中時の威力も驚異的だ。

CWC-GNS-15
CATEGORY: GRENADE LAUNCHER

64400 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
D	A	E	B	S	A

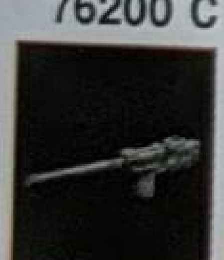
SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	B
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

携行性に優れたグレネードランチャー。サイトは狭いものの、強烈な火力と抑えられた重量は魅力。

CWC-GNL-15
CATEGORY: GRENADE LAUNCHER

76200 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	A	E	C	S	S

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	C
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

桁外れの威力と熱量を誇るグレネードランチャー。数発で勝負を決められる、重装ACの定番武器だ。

MWC-IR./20
CATEGORY: PLASMA CANNON

114200 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	B	E	C	E	S

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	E		

高威力エネルギー弾を撃つプラズマキャノン。性能はCWC-GNL-15以下だが、弾代の節約には便利。

MWC-LQ/35
CATEGORY: LASER CANNON

78500 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	D	B	B	A	D

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	C		

威力と重量、装弾数のバランスが良いレーザーキャノン。弾速も速く、安定したダメージ効率を誇る。

MWC-XP/80
CATEGORY: PULSE CANNON

82200 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	B	C	S	E	C

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	C		

軽量ながら威力と連射性に優れたパルスキャノン。発射時消費ENは多いので、エネルギー切れに注意。

MWC-XP/75
CATEGORY: PULSE CANNON

105000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	C	S	C	D

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	B		

MWC-XP/80の連射力強化型。装弾数と威力は低下したが、発射時消費ENも少なく使いやすい。

MWC-OC/15
CATEGORY: ORBIT CANNON

88000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	D	E	A	C	E

ENERGY / SIGHT SP / REACTIONARY — AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	C	分裂数	—
発射時消費EN	S		

敵を追尾する超小型自律兵器を射出するオービットキャノン。一度に複数発射して、補助的に使おう。

CWC-CNG-500
CATEGORY: CHAIN GUN

52500 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	B	S	E

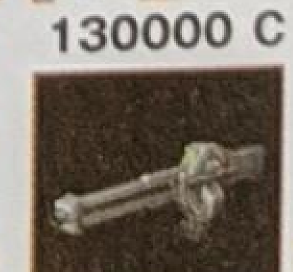
SOLID / SIGHT SP / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	—	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

装弾数を増加させたチェインガン。弾単体の威力低下が惜しまれるが、重量効率は悪くない。

MWC-IR./50
CATEGORY: PLASMA CANNON

130000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	B	D	E	E	S

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY — AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	C		

MWC-IR./20の装弾数を2倍以上に増加。総火力は磐石だが重量も法外で、ほぼタンク専用といえる。

CATEGORY LASER CANNON

MWC-LQ/80

159000 C



発射間隔	D	重量	D
射程距離	B	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	A

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	D		

MWC-LQ/35に比べ装弾数は2倍以上だが、重量もかなり重い。重量ACでの長期戦ミッション向き。

CATEGORY SLUG GUN

CWC-SLU-44

56000 C



発射間隔	E	重量	B
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SOLID / SIGHT SP / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	同時発射数	S
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

軽量型のスラッグガン。重量と弾数のバランスに極めて優れ、CWC-SLU-64より汎用性が高い。

CATEGORY LINEAR GUN

MWC-LIC/40

46000 C



発射間隔	E	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	D

SOLID / SIGHT SP / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	A
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

非常に高い熱量が特徴のリニアガン。弾速と射程にも優れ、遠距離狙撃で熱暴走を誘発できる。

CATEGORY CHAIN GUN

CWC-CNG-220

46000 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SOLID / SIGHT SP / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

チェインガンの軽量型。威力と装弾数がかなり犠牲になっており、バランスが良いとはいえない。

CATEGORY ORBIT CANNON

MWC-OC/30

99000 C



発射間隔	E	重量	B
射程距離	E	消費EN	C
装弾数	D	攻撃力	E

ENERGY / SIGHT SP / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	C	同時発射数	C
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	S		

MWC-OC/15に倍する装弾数を備えたオービットキャノン。大量に同時展開して敵を追い込みやすい。

CATEGORY PULSE CANNON

MWC-XP/60

17500 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	B	消費EN	D
装弾数	C	攻撃力	D

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	A	分裂数	—
発射時消費EN	B		

1度に3連射するアサルトタイプのパルスキャノン。弾速が遅く、動く相手には全弾命中しにくい。

CATEGORY LASER CANNON

MWC-LQ/15

86200 C



発射間隔	D	重量	S
射程距離	S	消費EN	D
装弾数	E	攻撃力	S

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	C		

射程距離が長く弾速も速い狙撃向けレーザーキャノン。威力も十分で極めて軽いが、装弾数は少ない。

CATEGORY LINEAR GUN

CWC-LIC/100

840000 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	D

SOLID / SIGHT SP / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	A
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

重量と弾数、どちらも優れたリニアガン。熱量もCWC-SLU-44と同じなので、使うなら断然こちら。

CATEGORY TRIPLE ROCKET

KWC-HZ120

46000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	B

SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

小型ロケットを3発同時発射。近距離では全弾、弾が拡散する遠距離ではどれか1発が命中しやすい。

CATEGORY VERTICAL MISSILE

MWX-VM20/1

107500 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	C

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	C
最大ロック数	D	同時発射数	C
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

両肩装備の垂直ミサイル。遮蔽物越しの4発同時発射は頼もしいが、装弾数が少し物足りない。

CATEGORY DUAL MISSILE

CWX-DM-32-1

90000 C



発射間隔	D	重量	D
射程距離	D	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	B
最大ロック数	D	同時発射数	A
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

4発同時発射する両肩デュアルミサイル。弾道は素直で扱いやすいが、そのぶん回避もされやすい。

CATEGORY PURSUIT MISSILE

MWX-LANZAR

135000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	E
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	S
発射時消費EN	—		

12発のミサイルに分裂するコンテナを射出。ロックオン不可だが、分裂前に当てるとダメージ絶大。

CATEGORY LINEAR CANNON

CWX-LIC-10

90000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	D

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	D
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	E		

エネルギー兵器最強の破壊力を誇る、両肩リニアキャノン。少ない弾数を活かせる弾速の速さも魅力。

CATEGORY QUARTET CANNON

MWX-MX/STRING

77700 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	D

ENERGY / SIGHT SP / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	同時発射数	A
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	A		

4発のレーザーを一斉発射する、両肩カルテットキャノン。命中率は高いが威力と弾数、重量に劣る。

CATEGORY ORBIT CANNON

KWX-OC-22

64000 C



発射間隔	E	重量	C
射程距離	E	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	E

ENERGY / SIGHT ND / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	C	同時発射数	C
連続発射数	A	分裂数	—
発射時消費EN	S		

両肩装備のオービットキャノン。自律兵器を真上に射出するので、攻めよりは守りに使うと有効だ。

CATEGORY DUAL MISSILE

CWX-DM-48-1

125000 C



発射間隔	D	重量	D
射程距離	C	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	D

SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	B
最大ロック数	D	同時発射数	A
連続発射数	D	分裂数	—
発射時消費EN	—		

CWX-DM-32-1の弾数を増加。重量はさほど増えていないので、余裕があればこちらを選びたい。

CATEGORY VERTICAL MISSILE
MWX-VM40/1
157500 C

発射間隔 C / 重量 E / 射程距離 D / 消費EN C / 装弾数 D / 攻撃力 C
SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY
AC3SL
命中時熱量 D / 最大ロック数 D / 連続発射数 D / 発射時消費EN
弾単価 C / 同時発射数 C / 分裂数

MWX-VM20/1の欠点だった装弾数を倍増。マップによっては効果絶大なうえ、重量増加も控えめだ。

CATEGORY DUAL MISSILE
CWX-DM-60-1
140000 C

発射間隔 C / 重量 E / 射程距離 D / 消費EN E / 装弾数 C / 攻撃力 D
SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY
AC3SL
命中時熱量 D / 最大ロック数 D / 連続発射数 D / 発射時消費EN
弾単価 B / 同時発射数 A / 分裂数

威力と装弾数を増加した両肩デュアルミサイル。非常に重いが、装備さえできれば効果は絶大だ。

CATEGORY GRENADE LAUNCHER
CWX-GND-30
180000 C

発射間隔 E / 重量 E / 射程距離 S / 消費EN A / 装弾数 D / 攻撃力 S
SOLID / SIGHT ND / REACTIONARY
AC3SL
命中時熱量 S / 最大ロック数 D / 連続発射数 D / 発射時消費EN
弾単価 C / 同時発射数 D / 分裂数

グレネード弾を2連続発射。重量と長めの発射間隔はマイナスだが、その威力は申し分ない。

CATEGORY CHAIN GUN
CWB-DC-150
77700 C

発射間隔 S / 重量 D / 射程距離 D / 消費EN S / 装弾数 A / 攻撃力 E
SOLID / SIGHT ST / REACTIONARY
AC3SL
命中時熱量 E / 最大ロック数 D / 連続発射数 D / 発射時消費EN
弾単価 A / 同時発射数 C / 分裂数

2連装式チェインガン。サイトは広いが攻撃力と装弾数、弾速に劣り、両肩武器としてはやや力不足。

BACK UNIT (RADAR)

レーダーは、シリーズが進むごとに、付加機能の種類が多様化しているパーツである。必ずしも全ての機能を備えたパーツが優れているわけではないが、選択は慎重に。

CATEGORY RADAR
CRU-A10
12100 C

重量 S / レーダー距離 E / 消費EN S
STANDARD / MISSILE / RADER ZOOM / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER / MAP A&P
AC3 / AC3SL
拡大表示領域 E

初期装備のレーダーだが機体負荷も最少。死角からのミサイルにさえ注意すれば、十分な性能だ。

CATEGORY RADAR
CRU-A102
15000 C

重量 A / レーダー距離 D / 消費EN C
CIRCLE / MISSILE / RADER ZOOM / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER / MAP A&P
AC3 / AC3SL
拡大表示領域 A

ミサイルセンサーと生体表示センサーを持つ軽量型。敵の多いミッション向きの標準機といえる性能。

CATEGORY RADAR
MRL-MM/009
21000 C

重量 A / レーダー距離 D / 消費EN C
CIRCLE / MISSILE / RADER ZOOM / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER / MAP A&P
AC3 / AC3SL
拡大表示領域 A

索敵範囲を広げた中距離レーダー。性能と重量のバランスが悪く、活躍の機会はあまりない。

CATEGORY RADAR
MRL-RE/111
28000 C

重量 B / レーダー距離 C / 消費EN D
OCTAGON / MISSILE / RADER ZOOM / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER / MAP A&P
AC3 / AC3SL
拡大表示領域 S

ステルスセンサーを持つ多機能型。敵のエクステンション、MEST-MX/CROWを無効化できる。

CATEGORY RADAR
MRL-SS/SPHERE
42000 C

重量 D / レーダー距離 A / 消費EN E
CIRCLE / MISSILE / RADER ZOOM / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER / ECM CANCELER
AC3 / AC3SL
拡大表示領域 C

全付加機能を備え、索敵範囲も広い高性能レーダー。そのぶん機体負荷も大きく、軽量ACには向かない。

CATEGORY RADAR
CRU-AA01
17500 C

重量 A / レーダー距離 D / 消費EN A
CIRCLE / MISSILE / RADER ZOOM / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER / ECM CANCELER
AC3SL
拡大表示領域 A

索敵範囲が広く、重量は軽めで消費ENも少ない。付加機能も必要十分で、使い勝手は文句なしに最高。

CATEGORY RADAR
MRL-MM/011
40500 C

重量 E / レーダー距離 S / 消費EN E
OCTAGON / MISSILE / RADER ZOOM / R-BIO SENSOR / STEALTH SENSOR / N-COUNTER / ECM CANCELER
AC3SL
拡大表示領域 S

全付加機能を備えレーダー範囲も最長。ただし重量と消費ENも、レーダーの域を越えてしまっている。

BACK UNIT (MAGAZINE)

『AC3』と『AC3SL』では、弾倉に実弾系とエネルギー系の区別はなくなった。なお、イクシードオービットの装弾数は増加しないことにも留意したい。

CATEGORY GENERAL MAGAZINE
CM-AD-10
55000 C

重量 B / 装弾数増加率 D / 消費EN S
AC3 / AC3SL

EOを除く武器、インサイド、エクステンションの装弾数を10%増加する、最軽量の追加弾倉。

CATEGORY GENERAL MAGAZINE
MM-AD/20
73000 C

重量 C / 装弾数増加率 C / 消費EN S
AC3 / AC3SL

装弾数増加率20%の追加弾倉。重量はCM-AD-10の2倍以下なので、効率面ではこちらが優秀だ。

CATEGORY GENERAL MAGAZINE
KM-AD30
89000 C

重量 D / 装弾数増加率 B / 消費EN S
AC3SL

装弾数増加率30%。重量効率はMM-AD/20以上だが、中型ミサイル並みの重さでは装備しにくい。

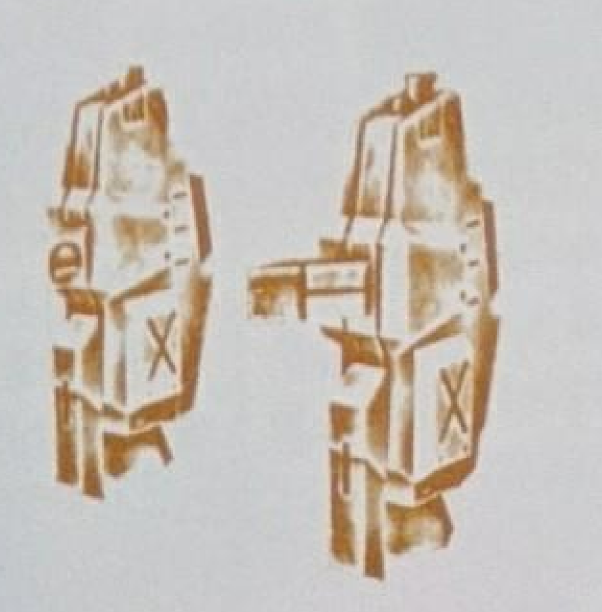
BACK UNIT (BOOSTER)

追加ブースタは、『AC3SL』から新たに登場したパーツである。ブースタ出力を上乗せすることができるが、消費ENも増えてしまうことを忘れずに。

CATEGORY ADD BOOSTER
MWB-MX/WAKE
107500 C

重量 C / 追加ブースト出力 C / 消費EN C
AC3SL

推力強化用の両肩補助ブースタ。機体によってはパーツ重量が速度低下を招くので、テストが必須だ。



CATEGORY GENERAL MAGAZINE
KWM-AD-60
59000 C

重量 E / 装弾数増加率 S / 消費EN A
AC3 / AC3SL

装弾数増加率は実に60%。重量効率も最高だが、両肩がふさがるので腕武器のみで戦うことになる。

ARM UNIT R (GUN)



肩装備武器と同様、同系統のパーツでも微妙に性能が違うものが多い。それぞれに一長一短という性能を見極めつつ、最適な選択をしたい。

CWG-RF-200
CATEGORY: RIFLE

11100 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

初期装備の最安価ライフル。扱いやすいが火力不足は否めないので、真っ先に買い替えよう。

MWG-RF/220
CATEGORY: RIFLE

29000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	D

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-RF-200の性能をひと回り強化し、重量も軽減。最初の買い替え候補に挙げてよいだろう。

CWG-RF-160
CATEGORY: RIFLE

47300 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

重量と装弾数は今ひとつだが、攻撃力はライフル最強。きちんと当てていければ使う価値はある。

MWG-RF/220H
CATEGORY: RIFLE

33000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

MWG-RF/220の熱量強化型。攻撃力は低下したが、連続ヒットさせれば熱暴走ダメージが望める。

CWG-ARF-180
CATEGORY: AST RIFLE

94000 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

装弾数を重視したアサルトライフル。1度に3連射するが2発目以降の命中率が低く、重量も重い。

CWG-RF-150
CATEGORY: RIFLE

56000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

単位時間あたりのダメージに優れる速射型ライフル。サイトも標準で扱いやすいが、装弾数は少なめ。

MWG-RF/300
CATEGORY: RIFLE

61000 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	E

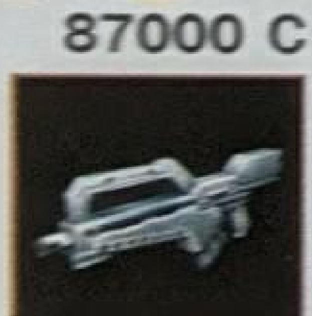
SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

ライフル最多の装弾数を誇る長期戦型。火力は低めだがサイトは広く、重量も許容範囲で扱いやすい。

CWG-ARF-120
CATEGORY: AST RIFLE

87000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

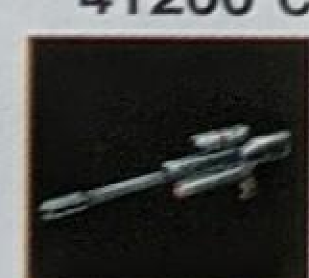
SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

3連射撃を行うアサルトライフルの標準機。装弾数と2発目以降の命中率を考えると、重量効率が悪い。

CWG-SRF-80
CATEGORY: SNIPER RIFLE

41200 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

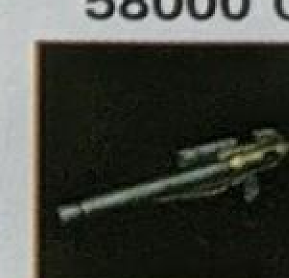
SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

最長射程のスナイパーライフル。サイトは狭いが弾速と威力は十二分なので、冷静的確に狙撃しよう。

MWG-SRF/60
CATEGORY: SNIPER RIFLE

58000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	B

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

スナイパーライフルの威力強化型。装弾数は多くないが、無駄撃ちを控えれば非常に頼りになる。

CWG-SRF-100
CATEGORY: SNIPER RIFLE

65000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-SRF-80の弾数増加型。重量も増加したが連射性は低いままなので、長時間の狙撃任務向き。

MWG-SRFX/70
CATEGORY: SNIPER RIFLE

74000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

攻撃力と装弾数を再調整した試作型。MWG-SRF/60より重量も軽減され、総合性能は非常に優秀だ。

CWG-SRF-80R
CATEGORY: SNIPER RIFLE

88000 C



発射間隔	B	重量	A
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

速射性を高めたスナイパーライフル。威力は低いため連続攻撃が必須で、狭いサイトがネックとなる。

CWG-SRF-40
CATEGORY: SNIPER RIFLE

65000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	B

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

最強威力のスナイパーライフル。装弾数と重さがネックなので、早々に撃ち切って捨てるのも手だ。

MWG-SRFE/8
CATEGORY: EN SNIPER RIFLE

74000 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	S	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	
最大ロック数	D	発射時消費EN	D
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

エネルギー系高速スナイパーライフル。驚異的な攻撃力だが、命中精度が低く装弾数も極端に少ない。

CATEGORY MACHINE GUN
MWG-MG/350

15000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

高速連射型のマシンガン。1発ごとのダメージが低く装弾数も少ないので、補助武器として使いたい。

CATEGORY MACHINE GUN
CWG-MG-500

29000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

マシンガンのなかでは攻撃力に優れ、装弾数もまずまず。対AC戦の主力として、すこぶる頼りになる。

CATEGORY MACHINE GUN
MWG-MG/1000

61000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

実に1000発もの装弾数を誇る、長期戦用マシンガン。どんなミッションでも主役を張れる高性能武器だ。

CATEGORY MACHINE GUN
CWG-MG-250

21000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	B	S	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-MG-500の軽量型。装弾数が犠牲となっているが、軽量AC同士の対決には最適といえる。

CATEGORY MACHINE GUN
MWG-MG/700H

67500 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

熱量重視型のマシンガン。攻撃力には劣るものの、連射力も加味すれば熱暴走を狙いやすい。

CATEGORY MACHINE GUN
CWG-MG-300

45000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	A	A	S	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

最も威力の高いマシンガン。装弾数こそ少ないが、対AC戦では最強に近い攻撃効率を発揮する。

CATEGORY MACHINE GUN
MWG-MG/FINGER

300000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	E	B	S	B	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

複数同時発射の特殊マシンガン。恐るべき瞬間火力を誇るが一瞬で弾切れを起こす短期決戦用武器だ。

CATEGORY MACHINE GUN
MWG-MG/800

43000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
S	D	S	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

重量、装弾数、攻撃力など、全てが高水準。総合力は全武器中随一といえる、マシンガンの逸品だ。

CATEGORY HAND GUN
CWG-HG-80

19000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	E	D	S	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

右腕武器最軽量のハンドガン。威力は低いが熱量と反動に優れ、近距離からの連続攻撃が効果的。

CATEGORY HAND GUN
MWG-HG/100

28000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	E	D	S	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

攻撃力重視型だが乏しい熱量がハンドガンの利点をスポイルしており、あえて使用する意義は薄い。

CATEGORY HAND GUN
CWG-HG-150

38000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	E	C	S	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-HG-80の弾数増加型。重量もまだまだ軽いので、長期戦用として十分使用に耐え得る。

CATEGORY AST HANDGUN
CWG-HGB-90

15000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	E	D	S	S	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	C
分裂数	—		

3連射式のアサルトハンドガン。バランスは及第点だが、やはり動く敵には2発目以降が当たりにくい。

CATEGORY AST HANDGUN
CWG-HGB-80

37000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	E	D	S	S	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	B
分裂数	—		

4連射式アサルトハンドガン。装弾数は少なめだが威力が高く軽いので、補助武器としてなら使える。

CATEGORY HAND GUN
CWG-HG-200H

85000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	E	B	B	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	A	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

威力は低いものの、高い熱量と豊富な弾数は魅力。ただ、かなり重いのがハンドガンとしては残念。

CATEGORY AST HANDGUN
MWG-HGB/108

65000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	E	C	A	S	E

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	S
分裂数	—		

アサルトハンドガン最高の6連射式だが、2発目以降の命中率は変わらず。いまひとつ特性を活かせない。

CATEGORY BAZOOKA
CWG-BZ-50

53000 C

発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	D	S	C	S	A

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

威力と熱量、弾反動の3拍子が揃った優良バズーカ。弾速の遅さは距離を詰めてカバーするとよい。

CWG-BZ-30
CATEGORY BAZOOKA
CREST ind.

71000 C



発射間隔	D	重量	D
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	A	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-BZ-50の攻撃力強化型だが、熱量と装弾数が減り重量も増加。バランスが悪く扱いづらい。

MWG-SBZ/24
CATEGORY SPREAD BAZOOKA

44200 C



発射間隔	C	重量	E
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

3発に拡散する特殊弾頭を採用したバズーカ。弾速が遅いので、近距離から全弾命中を狙うのがセオリー。

CWG-BZ-80
CATEGORY BAZOOKA
CREST ind.

85000 C



発射間隔	C	重量	E
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	A	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-BZ-50の弾数増加型。重量も大幅に増えているので、主武器として総火力をフル活用したい。

CWG-BZ-30R
CATEGORY BAZOOKA
CREST ind.

42000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	B	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-BZ-50の軽量版。装弾数が心もとないので、軽さを活かして補助武器を装備しよう。

MWG-SBZ/48
CATEGORY SPREAD BAZOOKA

100000 C



発射間隔	C	重量	E
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

MWG-SBZ/24の装弾数倍増型。バズーカ中最重量だが、総合的な攻撃性能は格段に向上している。

CWG-BZ-25
CATEGORY BAZOOKA
CREST ind.

90300 C



発射間隔	D	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	A

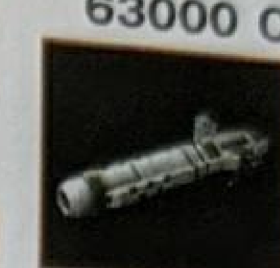
SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	B	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

射程と弾速に優れた中距離型バズーカ。命中率は高いが装弾数と威力がいまひとつで、補助武器は必携。

MWG-SBZ/36
CATEGORY SPREAD BAZOOKA

63000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

分裂拡散弾を採用したバズーカ。弾速は速いが敵の目前で3発に分裂するため、全弾ヒットしにくい。

CWG-GS-72
CATEGORY SHOTGUN
CREST ind.

32000 C



発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	A	連続発射数	D
分裂数	—		

一度に6発の散弾を発射するショットガン。サイトが広めで避けにくく、弾数も十分と扱いやすい。

CWG-GS-56
CATEGORY SHOTGUN
CREST ind.

64700 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	—	弾単価	—
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
同時発射数	—	連続発射数	—
分裂数	—		

散弾の数を8発に増やしたショットガン。装弾数はやや少ないが、全弾命中時のダメージは強烈だ。

MWG-GS/54
CATEGORY ENERGY SHOTGUN

73000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	A	連続発射数	D
分裂数	—		

弾速の速いエネルギーショットガン。避けにくい上に連射力が高く、発射時消費ENもさほど多くない。

CWG-GS-48
CATEGORY SHOTGUN
CREST ind.

53000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	S	連続発射数	D
分裂数	—		

CWG-GS-56の威力を削り、重量と熱量を改善。連続全弾命中を狙う戦法とは、相性のいい改修だ。

MWG-GS/72LE
CATEGORY ENERGY SHOTGUN

99500 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	A	連続発射数	D
分裂数	—		

発射時消費ENと弾数を強化したエネルギーショットガン。威力はMWG-GS/54より低く、長期戦向き。

MWG-GS/80
CATEGORY SHOTGUN

84000 C



発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	A	連続発射数	D
分裂数	—		

装弾数最多のエネルギーショットガン。瞬間火力は低いが重量は軽めで、軽量ACでも長期戦が可能。

CWGG-HM-60
CATEGORY HAND MISSILE
CREST ind.

58200 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	C	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	B	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

4連続発射が可能なハンドミサイル。弾速は極めて速いのだが追尾性に難があり、信頼性は今ひとつ。

CWGG-HR-66
CATEGORY HAND ROCKET
CREST ind.

45000 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	—	弾単価	—
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
同時発射数	—	連続発射数	—
分裂数	—		

ロックオン不可のハンドロケット。2発の弾が重なって飛ぶため、同時命中で大ダメージが期待できる。

CWGG-GR-12
CATEGORY GRENADE RIFLE
CREST ind.

54000 C



発射間隔	E	重量	D
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

対AC戦の切り札、大火力グレネードライフル。弾数が少なくサイトも狭いので、近距離で隙を狙おう。

CATEGORY PULSE RIFLE
MWG-KP/150
44000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

機体負荷が少ないパルスライフル。オプショナルパーツで攻撃効率を補えば、多めの弾数を活かせる。

CATEGORY PULSE RIFLE
MWG-KP/100
63100 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

MWG-KP/150の攻撃力強化型だが、重量、装弾数、連射力が犠牲に。長所が殺され扱いにくい。

CATEGORY PULSE RIFLE
MWG-KP/80
57000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

MWG-KP/100の威力強化型で、重量と弾数はより悪化。パルスライフルの利点はほぼ払底している。

CATEGORY PULSE RIFLE
MWG-KP/120
33000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	B	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

最軽量のパルスライフル。装弾数と攻撃力は望むべくもないので、あくまで補助用武器と割り切ろう。

CATEGORY DUAL PULSE RIFLE
MWG-DKP/90
82000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	B	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	C	連続発射数	D
分裂数			

2発同時発射のデュアルパルスライフル。威力も消費ENも弾数消費も2倍となるため、弾切れが早い。

CATEGORY PULSE RIFLE
MWG-KP/180
46000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

MWG-KP/150より装弾数に優れ、威力と軽さに劣る。オプショナルパーツで攻撃力を補いたい。

CATEGORY DUAL PULSE RIFLE
MWG-DKP/100
95000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	C	連続発射数	D
分裂数			

MWG-DKP/90の攻撃力を強化。装弾数も若干増えたが、やはり短期決戦用の補助兵装どまりだ。

CATEGORY LASER RIFLE
MWG-XCW/90
59000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

装弾数と弾速に優れたレーザーライフル。攻撃力は凡庸だが性能バランスが良く、十分主力たり得る。

CATEGORY LASER RIFLE
MWG-XCB/75
58000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	B
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

攻撃力重視のレーザーライフル。装弾数も十分なので、装備できるならMWG-XCW/90よりお勧め。

CATEGORY LASER RIFLE
MWG-KARASAWA
88000 C



発射間隔	D	重量	E
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

伝説的レーザーライフル、通称「カラサワ」。その重さと性能は、もはやイレギュラーとさえいえる。

CATEGORY PLASMA RIFLE
MWGG-XCG/20
120000 C



発射間隔	C	重量	D
射程距離	A	消費EN	D
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	E
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

高威力、長射程のプラズマライフル。重量も控えめだが、弾数の少なさと発射時消費ENの多さが難点。

CATEGORY LASER RIFLE
MWG-XCY/50
46000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

MWG-XCW/90の軽量版だが、重量以上に装弾数の低下が激しい。力不足が助長され、扱いに困る。

CATEGORY LASER RIFLE
MWG-XCP/150
108000 C



発射間隔	C	重量	D
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	B
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

MWG-XCB/75の装弾数を倍増。重量はかなり重いが、どんなに激しいミッションでも戦い抜ける。

CATEGORY PLASMA RIFLE
MWG-XCG/10
95000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	A	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数			

MWGG-XCG/20の軽量版。もともと少ない弾数が半減しているため、短期決戦か補助武器に有用。

CATEGORY DUAL LASER RIFLE
MWG-XCD/100
63000 C



発射間隔	B	重量	A
射程距離	B	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
同時発射数	C	連続発射数	D
分裂数			

2発同時発射式のデュアルレーザーライフル。乱射するには向かないが、重量に比して攻撃効率が高い。

CATEGORY DUAL LASER RIFLE
MWG-XCD/70
61000 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	B	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
同時発射数	C	連続発射数	D
分裂数			

MWG-XCD/100の威力強化型だが、ほかはおしなべて低下。弾数も減っており補助武器は必須だ。

CATEGORY　LASER RIFLE

CWG-XCMK/70

76000 C



発射間隔	C	重量	A
射程距離	C	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

カラサワの対抗機だが、重量と装弾数以外は凡庸な性能。威力も低く、実力は遠く及ばない。

CATEGORY　LASER RIFLE

MWG-XCW/PK

122000 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	B

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	B
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

攻撃力と装弾数に優れたレーザーライフル。機体負荷の高さを割り引いても、なお優秀な性能を誇る。

CATEGORY　HAND MISSILE

CWGG-HM-80

68200 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID / AC3SL

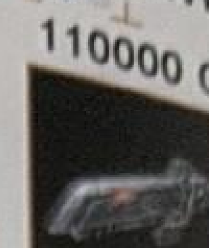
命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	S	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

CWGG-HM-60の弾数と連続発射数を強化。最大ロックオンで全弾命中すれば、凄まじい威力となる。

CATEGORY　PLASMA RIFLE

MWGG-XCG/20E

110000 C



発射間隔	D	重量	C
射程距離	S	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	D
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

発射時消費ENを抑えたプラズマライフルだが、装弾数が少ないまま威力も低下し、物足りない印象。

CATEGORY　HAND LARGE ROCKET

CWGG-HLR-ALX

45000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

NO LOCK / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

右腕武器最強の大型ハンドロケット。ただしロックオン不可で装弾数4と、性能は極めてピーキーだ。

CATEGORY　HOWITZER

KWG-HZL80

35500 C



発射間隔	C	重量	S
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	B	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

放物線弾道で榴弾を射出する投てき銃。性能は優秀だが、ロックオン不可でガイドも表示されない。

CATEGORY　HOWITZER

KWG-HZL60

43000 C



発射間隔	E	重量	B
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

発射後4分裂する榴弾を採用した投てき銃。分裂後は威力も低く弾道も不安定で、かなり使いにくい。

CATEGORY　FLAMETHROWER

KWG-FTL600

54200 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

NO LOCK / SOLID / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

ロックオン不可の火炎放射器。射程は極めて短いが熱量と連射性が高く、接近戦武器としてなら優秀。

CATEGORY　GRENADE RIFLE

CWGG-GRS-30

42000 C



発射間隔	E	重量	B
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

軽量型グレネードライフル。威力はCWGG-GR-12の半分以下だが、装弾数は倍以上で安定感が高い。

CATEGORY　PLASMA RIFLE

MWGG-XCG/40E

93000 C



発射間隔	D	重量	E
射程距離	S	消費EN	D
装弾数	D	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	D
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

MWGG-XCG/20Eの欠点だった装弾数を倍増。呆れるほどの重さだが、圧倒的な攻撃性能を獲得した。



ARM UNIT R (BLADE)

「AC3」で登場した右腕ブレードには、左腕ブレードよりも高い攻撃力を持つものが多い。しかし、攻撃回数に制限があり、「突く」モーションのために命中率では劣る。

KWB-SBR0X
CATEGORY BLADE



24000 C

リロード時間	S	重量	S
ブレード範囲	A	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	C
命中時熱量	D	弾単価	S
攻撃時発熱量	S		

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

最軽量の射突型ブレード。威力と弾数、リロード時間のバランスが良く、低い命中率を数で補える。

KWB-SBR01
CATEGORY BLADE



38600 C

リロード時間	B	重量	B
ブレード範囲	C	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	B
命中時熱量	B	弾単価	C
攻撃時発熱量	B		

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

攻撃力と熱量を向上させた強化型。ただし、弾数が減りリロード時間も延びたので、乱射はしにくい。

KWB-MARS
CATEGORY BLADE



42300 C

リロード時間	E	重量	E
ブレード範囲	E	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	A
命中時熱量	S	弾単価	E
攻撃時発熱量	D		

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

さらに強化された威力に加え、熱量も最高。熱暴走との合計ダメージは膨大だが、10回しか使えない。

KWB-SBR02/RS
CATEGORY BLADE



72000 C

リロード時間	S	重量	A
ブレード範囲	A	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E
命中時熱量	E	弾単価	S
攻撃時発熱量	A		

REACTIONARY / AC3SL

弾数を重視した射突型ブレード。威力こそ最低だが、50回もの攻撃回数があれば牽制目的でも使える。

KWB-SBR44
CATEGORY BLADE



94000 C

リロード時間	D	重量	E
ブレード範囲	A	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S
命中時熱量	A	弾単価	E
攻撃時発熱量	E		

REACTIONARY / AC3SL

軽量ACなら文字通り「一撃必殺」を狙える攻撃力重視型。ただし、使用回数はたったの4回だ。



ARM UNIT L (BLADE)

「AC3」では左腕銃が登場し、さらに選択肢が広がった左腕装備。しかしながら、回数無制限で使用できるブレードの安定感が揺らぐことはない。

CLB-LS-1551
CATEGORY LASER BLADE (CREST ind.)



11000 C

ブレード攻撃時消費EN	S	重量	S
ブレード命中時熱量	E	消費EN	S
ブレード範囲	A	ブレード攻撃力	E
発熱量	S	エネルギー波攻撃力	E
エネルギー波命中時熱量	E	エネルギー波発射時消費EN	S
エネルギー波発射時発熱量	A	エネルギー波命中時反動	B

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

再計量最安価の初期装備ブレード。性能的には頼りなく、弾切れ時の保険としてしか使えない。

MLB-LS/003
CATEGORY LASER BLADE



29000 C

ブレード攻撃時消費EN	S	重量	A
ブレード命中時熱量	E	消費EN	A
ブレード範囲	B	ブレード攻撃力	E
発熱量	S	エネルギー波攻撃力	C
エネルギー波命中時熱量	E	エネルギー波発射時消費EN	B
エネルギー波発射時発熱量	A	エネルギー波命中時反動	A

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

CLB-LS-1551の対抗機で、攻撃力とブレード攻撃時消費ENが向上。最低限の性能は満たしている。

CLB-LS-2551
CATEGORY LASER BLADE (CREST ind.)



38000 C

ブレード攻撃時消費EN	B	重量	A
ブレード命中時熱量	D	消費EN	A
ブレード範囲	C	ブレード攻撃力	D
発熱量	A	エネルギー波攻撃力	D
エネルギー波命中時熱量	E	エネルギー波発射時消費EN	B
エネルギー波発射時発熱量	S	エネルギー波命中時反動	B

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

軽量ブレードでは最高の攻撃力を誇り、バランスは悪くない。攻撃速度も僅かに速く機動戦闘向け。

KLB-TLS/SOL
CATEGORY LASER BLADE



50000 C

ブレード攻撃時消費EN	-	重量	B
ブレード命中時熱量	-	消費EN	C
ブレード範囲	-	ブレード攻撃力	B
発熱量	C	エネルギー波攻撃力	S
エネルギー波命中時熱量	D	エネルギー波発射時消費EN	E
エネルギー波発射時発熱量	A	エネルギー波命中時反動	S

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

唯一のエネルギー波射出型。高威力だがロックオン不可なので、空中でのホーミングを活用しよう。

MLB-MOONLIGHT
CATEGORY LASER BLADE



55200 C

ブレード攻撃時消費EN	A	重量	E
ブレード命中時熱量	E	消費EN	E
ブレード範囲	B	ブレード攻撃力	S
発熱量	E	エネルギー波攻撃力	A
エネルギー波命中時熱量	E	エネルギー波発射時消費EN	C
エネルギー波発射時発熱量	A	エネルギー波命中時反動	S

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

圧倒的な攻撃性能を誇る伝説的傑作。ブレード使いなら、重過ぎる重量を度外視してでも装備したい。

CLB-LS-3771
CATEGORY LASER BLADE (CREST ind.)



43000 C

ブレード攻撃時消費EN	E	重量	D
ブレード命中時熱量	S	消費EN	D
ブレード範囲	E	ブレード攻撃力	S
発熱量	A	エネルギー波攻撃力	D
エネルギー波命中時熱量	S	エネルギー波発射時消費EN	B
エネルギー波発射時発熱量	E	エネルギー波命中時反動	B

REACTIONARY / AC3 / AC3SL

最高の攻撃力と熱量を持つ破壊力重視型。ブレード範囲は最低なので、深く踏み込んで使用しよう。

MLB-HALBERD
CATEGORY LASER BLADE



54000 C

ブレード攻撃時消費EN	A	重量	S
ブレード命中時熱量	E	消費EN	B
ブレード範囲	S	ブレード攻撃力	E
発熱量	S	エネルギー波攻撃力	E
エネルギー波命中時熱量	E	エネルギー波発射時消費EN	D
エネルギー波発射時発熱量	C	エネルギー波命中時反動	E

REACTIONARY / AC3SL

ブレード範囲が最高の命中重視型。攻撃力は低いが重量は2番目に軽く、保険としても使いやすい。

ARM UNIT L (GUN)

『AC3SL』ではライフルなどが追加され、両手に銃を装備する大火力戦闘スタイルが確立した。また、左腕銃の照準は、同時に使用している武器のサイトタイプに依存する。

KWG-HZL50
CATEGORY: HOWITZER

35500 C



発射間隔	C	重量	S
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	B	弾単価	D
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

放物線で榴弾を放つ投てき銃。軽量で威力と弾反動が高く、装弾数も及第点。命中率しか欠点はない。

KWG-HZL30
CATEGORY: SPRED HOWITER

43000 C



発射間隔	D	重量	S
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	C
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

発射後4分裂する榴弾を採用した投てき銃。分裂後の広がりが大きく、1発も当たらないことすらある。

KWG-FTL450
CATEGORY: FLAMETHROWER

54200 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

NO LOCK / SOLID
AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

左腕用の火炎放射器。右腕武器のKWG-FTL600より熱量と弾数に劣るが、熱暴走を狙うには十分だ。

KWG-ARFL150
CATEGORY: AST RIFLE

35500 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	B
分裂数	—		

3連射式アサルトライフル。連射が早いためアサルト型にしては全弾命中しやすく、近距離戦で有効。

MWG-RFL/150
CATEGORY: RIFLE

43600 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

癖のない性能で扱いやすい左腕用ライフル。主武器での攻撃中に、安定してダメージを追加できる。

MWG-SRFL/70
CATEGORY: SNIPER RIFLE

33500 C



発射間隔	B	重量	A
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

威力と弾速に優れたスナイパーライフル。右腕武器でサイトを広げれば、ほぼ万能な武器となる。

CWG-SRFL-50
CATEGORY: SNIPER RIFLE

55700 C



発射間隔	B	重量	S
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ND / SOLID
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

長射程型スナイパーライフル。MWG-SRFL/70より軽いが威力と弾数に劣り、より慎重な狙いが必要。

MWG-MGL/300
CATEGORY: MACHINE GUN

15000 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

軽さに優れたマシンガン。単発の威力を高速連射で補っており、近距離戦でチャンスを活かしやすい。

CWG-MGL-150
CATEGORY: MACHINE GUN

45700 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

攻撃力重視型のマシンガンだが、装弾数が重量に見合っていない。マシンガンとしては連射力も低め。

MWG-HGL-100
CATEGORY: HANDGUN

35500 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3 / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

装弾数以外は合格点のハンドガン。とくに熱量が高めなので、右腕も高熱量武器なら相乗効果を発揮。

MWG-HGBL-90
CATEGORY: AST HANDGUN

62000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	S
分裂数	—		

6連射式アサルトハンドガン。右腕武器と異なり2発目以降も敵に向かって飛ぶため、使い勝手は良い。

MWG-GSL/72
CATEGORY: SHOTGUN

35500 C



発射間隔	B	重量	S
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	S	連続発射数	D
分裂数	—		

軽量で装弾数が多いショットガン。散弾6発が直撃すれば大ダメージも狙える、優秀な近距離武器だ。

CWG-GSL-56
CATEGORY: SHOTGUN

69200 C



発射間隔	B	重量	B
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	S	連続発射数	D
分裂数	—		

MWG-GSL/72より装弾数は少ないが、攻撃力が大幅に上。積載量さえ許せば、こちらを装備したい。

CWG-BZL-40
CATEGORY: BAZOOKA

51000 C



発射間隔	C	重量	C
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	B

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

威力と熱量、弾反動に優れたバズーカ。重量が重く簡単には装備できないが、その見返りは十分だ。

CWG-SBZL-20
CATEGORY: SPREAD BAZOOKA

46300 C



発射間隔	B	重量	E
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT SP / SOLID / REACTIONARY
AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

発射後3分裂する拡散バズーカ。一定距離を直進後に分裂するので、距離を覚えて全弾命中させたい。

CATEGORY HAND MISSILE

MWGG-HML-18

61000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	C	E	A	C	C

SIGHT ST / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	A	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

ロックオン不要の高速ハンドミサイル。適当に撃っても高確率で命中するが、装弾数は少ない。

CATEGORY GRENADE RIFLE

CWGG-GRSL-20

CREST Ind.

42000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
E	B	E	A	S	B

SIGHT ND / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

左腕用小型グレネードライフル。威力は右腕用に劣るが、サイトの広い武器と合わせれば当てやすい。

CATEGORY HAND ROCKET

MWGG-HRL-32

33400 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	A	E	A	S	C

NO LOCK / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	A
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
同時発射数	C	連続発射数	D
分裂数	—		

2発同時発射のハンドロケット。インサイドロケット同様、ガイド表示がなく常に機体前方に発射する。

CATEGORY HAND NAPALM ROCKET

MWGG-HNRL-100

61000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	C	B	E	S	E

NO LOCK / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	S	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

MWGG-HRL-32と同じ射撃特性のナパームロケット。当たれば熱暴走必至だが、驚くほど重い。

CATEGORY PULSE RIFLE

MWG-KPL/100

61500 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	C	B	S	C	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	B
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

装弾数と威力のバランスも良いパルスライフル。軽量性にも優れ、機体を問わず活躍が見込める。

CATEGORY PULSE RIFLE

MWG-KPL/150

46000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
A	C	A	A	B	D

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY / AC3 / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

攻撃力と装弾数を効果したパルスライフル。軽量性は損なわれたが、装備できれば頼りになる火力だ。

CATEGORY LASER RIFLE

MWG-XCWL/60

51000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	B	D	B	D	C

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	E
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

攻撃力を重視したレーザーライフル。重量と発射時消費ENは今ひとつだが、装弾数は悪くない安定型。

CATEGORY DUAL LASER RIFLE

MWG-XCDL/80

61000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
C	C	C	C	D	C

SIGHT SP / ENERGY / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	C
同時発射数	C	連続発射数	D
分裂数	—		

同時2発発射のデュアルレーザーライフル。重量と装弾数のバランスは悪いが、攻撃力の高さが魅力。

CATEGORY HOWITZER

KWG-HZL30A

71000 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
D	D	E	B	S	S

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	D
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

左腕銃最高の威力と弾反動を誇る投てき銃。重量がかなり重く、機体を選ぶのだけが残念。

CATEGORY NAPALM HOWITZER

KWG-NHZL30

41200 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	C	E	A	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	A	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

着弾時に敵を発火させる特殊投てき銃。弾数こそ少ないが発射間隔が短く、当たれば熱暴走必至だ。

CATEGORY NAPALM HOWITZER

KWG-NHZL60

63200 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
B	D	D	D	S	E

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	A	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	—		

KWG-NHZL30の弾数倍増型。乱射するだけで敵にプレッシャーをかけられるが、重量が非常に重い。

CATEGORY SPREAD HOWITZER

KWG-HZL30S

78300 C



発射間隔	射程距離	装弾数	重量	消費EN	攻撃力
D	C	E	B	S	D

SIGHT WS / SOLID / REACTIONARY / AC3SL

命中時熱量	C	弾単価	C
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
同時発射数	D	連続発射数	D
分裂数	S		

榴弾が8発に分裂する特殊投てき銃。全弾命中のダメージは莫大だが、実際は半分も当たれば御の字。



ARM UNIT L (SHIELD)

「AC3SL」では、実シールドが追加されたことで、常時シールドを構え続ける戦術が可能になった。重装甲ACならば、装備を検討する価値はあるだろう。

CES-ES-0001

CATEGORY ENERGY SHIELD

11500 C



有効範囲	B	重量	S
断熱性能	D	消費EN	A
EN防御	E	実弾防御	E

ENERGY / AC3 / AC3SL

反動抑制	C	発動時消費EN	A
発熱量	E		

最軽量最安価のエネルギーシールド。発動時消費ENが低く機動性を損なわないが、防御力もそれなり。

CES-ES-0101

CATEGORY ENERGY SHIELD

16400 C



有効範囲	B	重量	A
断熱性能	C	消費EN	B
EN防御	D	実弾防御	C

ENERGY / AC3 / AC3SL

反動抑制	B	発動時消費EN	C
発熱量	C		

CES-ES-0001の出力強化型。防御力が大きく向上しており、発動時消費ENも気になるほどではない。

MES-ES/011

CATEGORY ENERGY SHIELD

29000 C



有効範囲	A	重量	B
断熱性能	E	消費EN	C
EN防御	E	実弾防御	A

ENERGY / AC3 / AC3SL

反動抑制	B	発動時消費EN	D
発熱量	A		

エネルギーシールド最高の実弾防御力と、広い防御範囲が特長。発動時消費ENの多さだけがネックだ。

KES-ES/MIRROR

CATEGORY ENERGY SHIELD

35000 C



有効範囲	C	重量	E
断熱性能	E	消費EN	E
EN防御	S	実弾防御	A

ENERGY / AC3 / AC3SL

反動抑制	A	発動時消費EN	E
発熱量	E		

発動時消費ENは多いものの、防御力は最高。範囲の狭さも機体方向の微調整でカバーできる。

MES-ES/015

CATEGORY ENERGY SHIELD

45000 C



有効範囲	S	重量	C
断熱性能	S	消費EN	E
EN防御	B	実弾防御	D

ENERGY / AC3SL

反動抑制	S	発動時消費EN	B
発熱量	E		

防御力はまずまずだが、反動抑制と断熱性能は圧倒的。特殊攻撃に対して強く、安心感がある。

KSS-SS/WALL

CATEGORY SHIELD

15000 C



有効範囲	E	重量	S
断熱性能	E	消費EN	S
EN防御	C	実弾防御	C

SOLID / AC3SL

反動抑制	E	発動時消費EN	S
発熱量	S		

最軽量の実シールド。発動エネルギー不要でこの防御力は魅力だが、範囲は狭く反動に弱い。

KSS-SS/707A

CATEGORY SHIELD

44000 C



有効範囲	S	重量	E
断熱性能	C	消費EN	S
EN防御	A	実弾防御	A

SOLID / AC3SL

反動抑制	E	発動時消費EN	S
発熱量	S		

最も重い実シールド。防御力は最高級で範囲も広く、タンクに装備すれば重さや反動の心配もない。

KSS-SS/863B

CATEGORY SHIELD

28000 C



有効範囲	B	重量	B
断熱性能	D	消費EN	S
EN防御	D	実弾防御	S

SOLID / AC3SL

反動抑制	E	発動時消費EN	S
発熱量	S		

実弾防御最優先の実シールド。エネルギー防御力も悪くなく、重量も軽量ACに装備できるほど軽い。





Military Fact 軍事戦闘用語 4

義勇兵と志願兵 ［volunteer］

ときとして傭兵と混同されるのが、義勇兵である。義勇兵は政治的、宗教的あるいは個人的な主義主張において、そのとき紛争状態にある国家や地域に共感協調し、支援を行うために戦闘や戦争に参加する兵士や民間人のことを指す。義勇兵になるパターンとしては、元々が軍人である立場から軍籍を離脱して義勇兵となる場合と、民間人や警察官からイデオロギーや人道的主張を貫くために義勇軍に参加する場合がある。義勇兵は傭兵とは違い、戦闘に参加する報酬や対価を求めない。彼らの戦いはあくまで自己の信念において、支援する側の抑圧者からの解放や侵攻の阻止、圧政への抵抗を行うことが目的である。彼らにとって最高の報酬とは、金銭や名誉といったものではなく、敵の撃破と平和の奪回なのである。また、義勇軍の形態は国家が組織した正規の軍隊に準ずる部隊として、軍の下に編成される戦闘集団と、市民により自主的に結成された民兵組織の2つに大別される。例外としては、ごくまれに紛争当事国ではない第三国から、どちらかの当事国を支援するために国外でつくられる場合もある。英語では志願兵［volunteer］も義勇兵と同じくボランティアと呼ばれるが、志願兵の場合は義勇軍のみならず正規の軍に入隊を希望する職業軍人も含まれるため、傭兵、義勇兵とは一線が引かれる。20世紀ではスペイン市民戦争に世界から多くの義勇兵が参加したほか、アフガニスタン内戦などにも多くの義勇兵が結集した。また日中戦争のフライングタイガース義勇航空隊は実は米軍の偽装派兵であったことが後に判明した。

Column

OPTIONAL PARTS

オプショナルパーツは、シリーズを通して種類の変動が少ない。「AC3」で特徴的なパーツは、強化人間の能力を得ることができる「OP-INTENSIFY」である。

OP-S-SCR
CATEGORY
24000 C　必要スロット数 2



実弾ダメージを15%軽減。使用スロットの少なさに反して効果が大きく、必須といって過言ではない。

AC3 AC3SL

OP-E/SCR
CATEGORY
28000 C　必要スロット数 1



エネルギー弾ダメージを15%軽減。使用スロットも1なので、OP-S-SCR同様必須といえるパーツ。

AC3 AC3SL

OP-S/STAB
CATEGORY
23000 C　必要スロット数 1



被弾時の反動を軽減し連続ダメージを受けにくくする。安定性の低い軽量ACには有効な保険となろう。

AC3 AC3SL

OP-E/CND
CATEGORY
21000 C　必要スロット数 4



ジェネレータのコンデンサ容量を12000も増加させる。あらゆるACにとって不可欠のパーツだ。

AC3 AC3SL

OP-ECMP
CATEGORY
19000 C　必要スロット数 3



一定周期で敵のロックオンを強制解除する。連続発射数の多いミサイルやオービットキャノンに有効。

AC3 AC3SL

OP-L-AXL
CATEGORY
26000 C　必要スロット数 2



ロックオン時間を15%短縮。とくにミサイルの攻撃効率が格段に上がるので、セットで装備しよう。

AC3 AC3SL

OP-LFCS++
CATEGORY
24000 C　必要スロット数 6



ロックオンサイトを20%も拡大。使用スロットは多いが、余裕があるならぜひとも装備したい。

AC3 AC3SL

OP-L/BRK
CATEGORY
30000 C　必要スロット数 1



ブレーキング機能を強化。移動の切り返しが鋭くなるので、ミサイルを動いて避ける気なら有用。

AC3 AC3SL

OP-L/TRN
CATEGORY
41000 C　必要スロット数 4



旋回速度を15%向上する。接近戦で敵を視界に捉えやすく、使用スロットに見合うリターンはある。

AC3 AC3SL

OP-E-LAI
CATEGORY
38000 C　必要スロット数 3



シールドの防御範囲を8%拡大。使用スロット効率に疑問は残るが、それでも防御を固めたいときに。

AC3 AC3SL

OP-E-LAP
CATEGORY
74000 C　必要スロット数 6



レーザーブレードの威力を15%増強。使用スロットが多いので、ブレードにこだわる人にのみお勧め。

AC3 AC3SL

OP-SP/E++
CATEGORY
45000 C　必要スロット数 3



エネルギー武器の攻撃力が15%上昇。基礎攻撃力が高いほど効果があるので、武装と相談して選ぼう。

AC3 AC3SL

OP-E/RTE
CATEGORY
45000 C　必要スロット数 1



エネルギー武器の連射速度が20%も向上。使用スロット1でこの効果なら、装備しておいて損はない。

AC3 AC3SL

OP-TQ/CE
CATEGORY
45000 C　必要スロット数 5



エネルギー武器の発射時消費ENを25%も軽減する。OP-E/RTEとセットで使えば、その効果は絶大。

AC3 AC3SL

OP-M/AW
CATEGORY
10000 C　必要スロット数 1



レーダーにミサイル表示機能を追加。最初から表示機能のあるレーダーには、もちろん意味がない。

AC3 AC3SL

OP-INTENSIFY
CATEGORY
0 C　必要スロット数 ALL



全スロットと引き換えに「強化人間」になれる禁断のパーツ。対戦では相手の許可を得て使うこと。

AC3 AC3SL

OP-R/INIA
CATEGORY
32000 C　必要スロット数 2



レーダー範囲を15%拡大。使用スロットは少ないが、装備のまえにレーダーの選択を見直そう。

AC3 AC3SL

OP-CLPU
CATEGORY
28000 C　必要スロット数 2



冷却性能が15%向上。数値にすれば微々たる効果だが、冷却性能に劣るタンク型ACには福音となる。

AC3 AC3SL

OP-EO-LAP
CATEGORY
43000 C　必要スロット数 3



EOの射角が50度拡大する。もとの攻撃範囲が広ければ、真後ろの敵にさえ攻撃可能となる。

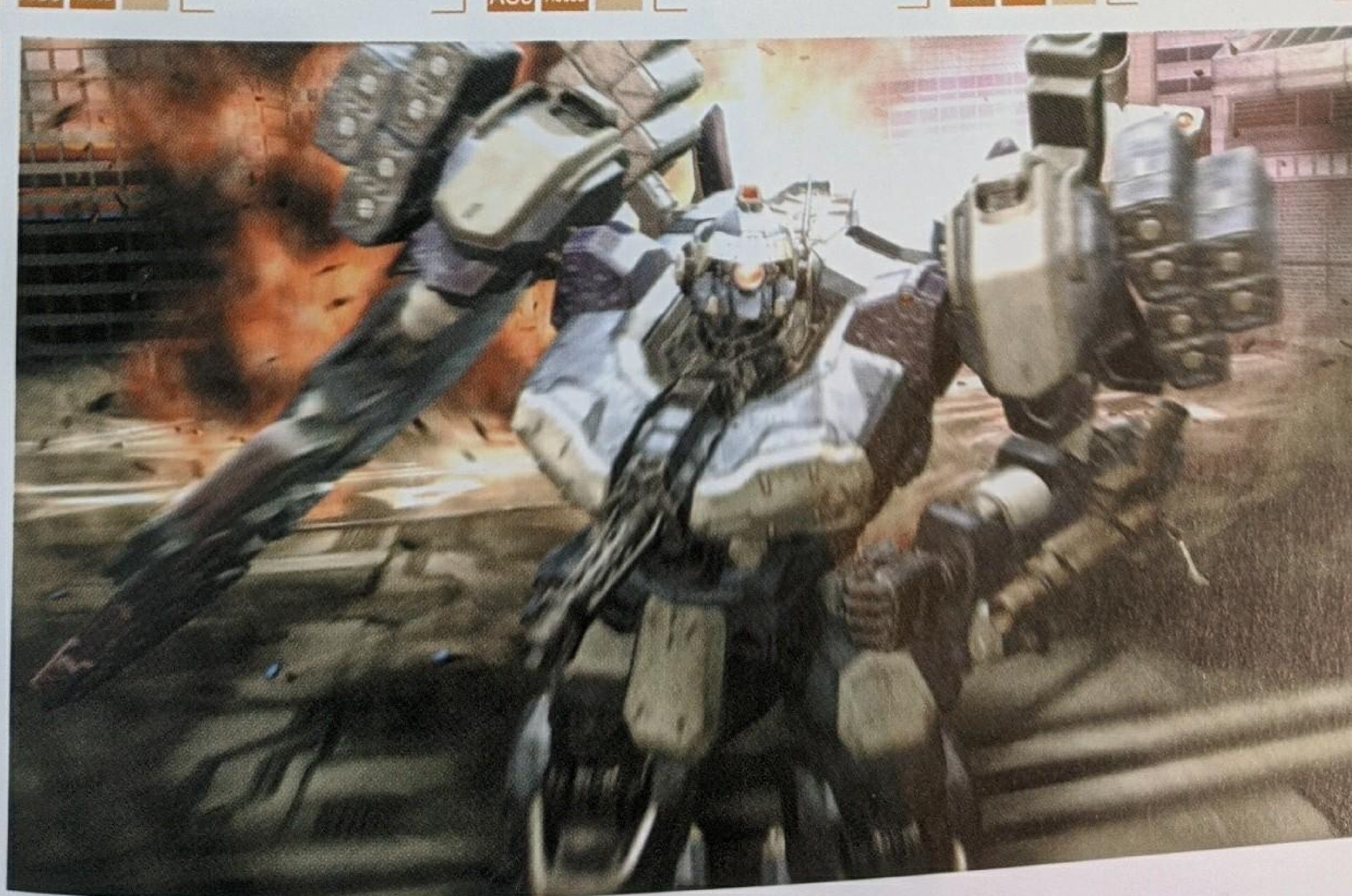
AC3 AC3SL

OP-TQ/ESE
CATEGORY
45000 C　必要スロット数 3



エネルギーシールドの発動時消費ENを25%軽減。機体構成によっては、シールドの常時発動も可能。

AC3 AC3SL



STAFF INTERVIEW | グラフィックチーム

AC世界の解像度を上げる「こだわり」という名の原動力

ACの見どころ、それは脚と足の裏!?

――グラフィック担当ということは、機体のポリゴンモデルも、お2人がつくっているのですか？

児島：モデリングとテクスチャーは別部署ですけど、基本的にはそうです。ただおもしろいのは、ACの場合はパーツごとにも分業してまして。なかでも脚パーツは、タイプも多いし関節などの機構も多いし、格段に複雑なんですよ。それで、佐藤が押し付けられているんです（笑）。

佐藤：一度なんか、下半身だけの逆関節脚に追いかけられる夢見ましたもん（笑）。寝てもさめても脚ばっかり。相当追い詰められてましたね。

児島：でも、そのぐらい脚は重要ですから。

佐藤：やはり、ヒザから足首にかけてのボリューム感こそ、ACごとの特徴が一番出る部分ですからね。ゲーム中には一番見えないとこなんですけど（笑）。足の裏とかも、誰も見てくれないんだろうなぁ。

――足の裏までつくってあったんですか？

児島：実は意外とつくり込んでますよ。でも、高くジャンプしてカメラを上に向けないと見えなくて、それやっちゃうとゲームにならないという（笑）。

佐藤：誰も見ないかもしれませんけど、僕らとしては「見えちゃう部分はつくり込む」のが、こだわりなわけです。

――では『ラストレイヴン』のガレージは、ある種溜飲が下がったというか？

佐藤：ACにセルフシャドウ（機体を構成するパーツの凹凸が、その機体自身に映す影のこと）も入れられましたしね。のっぺりしていた印象から、ずっと立体的にできました。

児島：あれも実はギリギリなんですけどね。あと1mカメラが寄ったら、処理落ちしちゃうんじゃないかな？　視点移動にしても、「もうちょっとカメラ寄せたいな」と思うと、タンクの機体にめり込んじゃったりとか。

佐藤：時間によって光の色が変わるのも新機軸だよね。僕はそれが映えるように、白っぽい機体を使ってる（笑）。

児島：出撃シーンもこだわってますよ。とくに四脚の歩き方が、なぜか人によってイメージがバラバラで、プロデューサーとディレクターでも意見が合わないんです（笑）。結局僕の趣味でつくっちゃったんですが、ユーザーさんには好評のようで、その甲斐はありました。



児島由三

佐藤誠

次世代機で描く「本物」の世界

――確かにグラフィックは、1作ごとに進歩してますね。

佐藤：『ラストレイヴン』では、戦場の雰囲気にもよりこだわってますよ。ジャック・Oが砂漠に現れるシーンとか、砂煙が当社比1.2倍です（笑）。ジャックの孤高感を演出したくて、処理落ちギリギリまで追い込んでみました。やはりそういう部分は、大事にしていきたいんですよ。

児島：たとえディレクターに「ほかにやることあるでしょ!?」と言われてもね（笑）。

――次世代機に移行すると、また大変そうですが？

児島：確かにできることが増えた分、つくり込みはハンパないです。たとえばACの顔とかも「中のカメラがこういう具合に動くんで、再現してください」とか、逆に僕らが「それ見えないでしょ!?」と思うぐらい（笑）。しかも、今まではポリゴン数の制約でテクスチャー表現にしていたディテールが、全部つくれちゃいますから。

佐藤：当然テクスチャーも、それに合わせてより自然なものにしなくちゃいけませんし。

児島：ですからますます大変なんだけど、ユーザーがそれを望むなら、つくらないワケにはいかんのですよ！（笑）

佐藤：たとえパラメータの弱いパーツであっても！

児島：ええ。だから時々は、使ってあげてくださいね。

児島由三
●こじま・ゆうぞう／開発部3Dセクション・係長。シリーズ初期にデバッカーとして参加し、『AC2』のマップサポートを経て『ナインブレイカー』以降の作品に参加。『ラストレイヴン』では、ファン感涙のガレージなども手がけた。

佐藤誠
●さとう・まこと／開発部2Dセクション・係長。『AC2』を皮切りに多くのシリーズ作に携わり、『ナインブレイカー』以降全面参画。本文にもある通り、ACの「脚」を数多く任された立役者である。

CHAPTER 04

ARMORED CORE NEXUS ARMORED CORE NINE BREAKER ARMORED CORE LAST RAVEN

ARMORED CORE NEXUS

アーマード・コア ネクサス















DATA



アーマード・コア　ネクサス
プレイステーション2用ソフト
2004年3月18日発売
3,800円
（PlayStation 2 the Best版　2004年8月5日発売）

STORY……

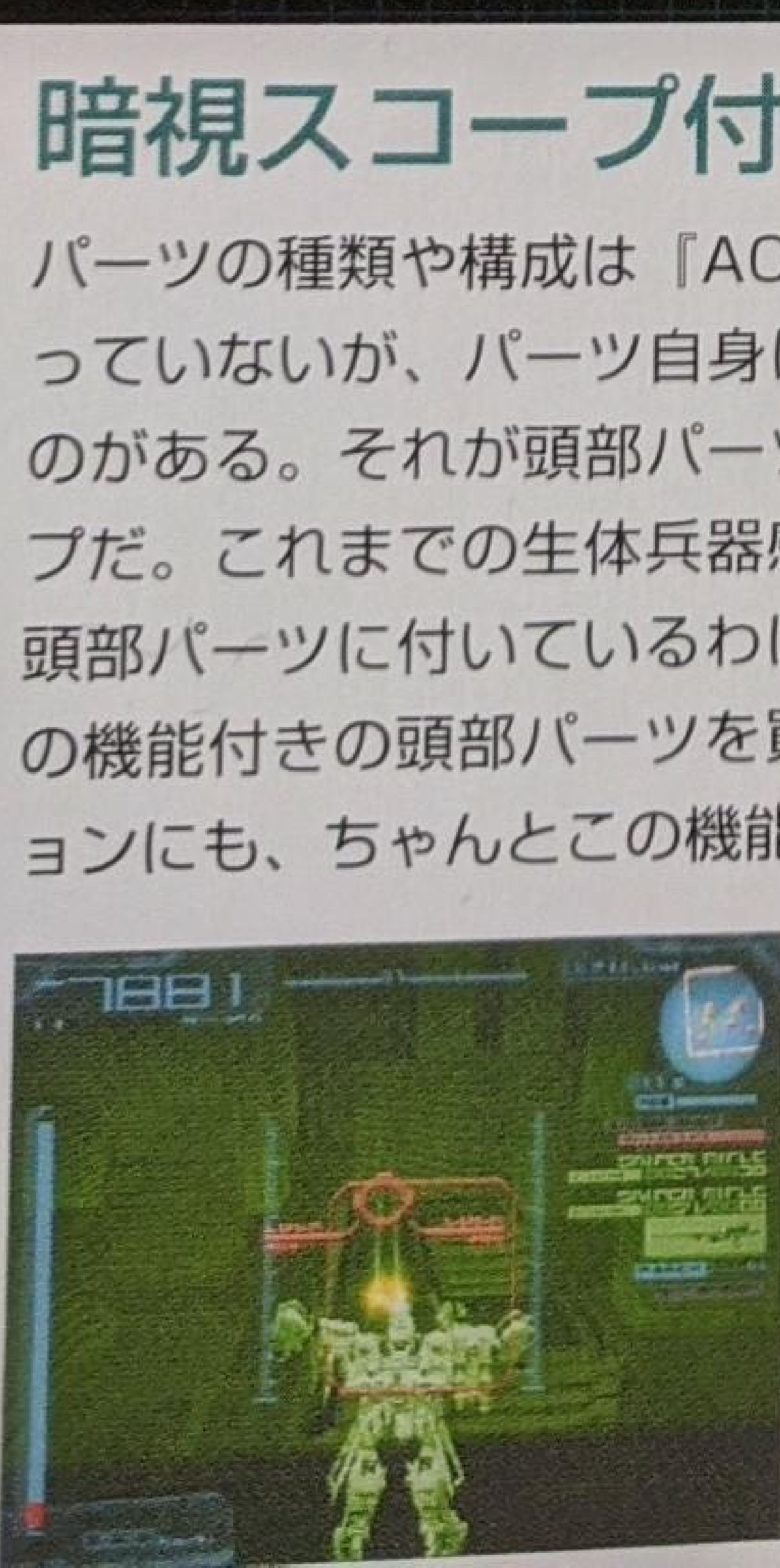
新資源の発見が新たな紛争の火種となる

国家間における最後の戦争「大破壊」……。これによって「国家」は崩壊し、その後、世界は強大な軍事力を持った「企業」に管理される社会へと変貌した。各企業間による利権をめぐる戦いが常にどこかで起きている状態に、人々がいい加減慣れてきた頃、また新たな紛争の種が生じた。新興企業ナービスが管理する土地で「新資源」が発掘されたのだ。これまで誰も見向きもしなかった砂漠地帯の土地に対し、俄然、計り知れない価値を見出した各企業の中には、静かにナービス領への侵攻準備を進めるところも出てきていた……。

NEW SYSTEM

暗視スコープ付頭部が登場

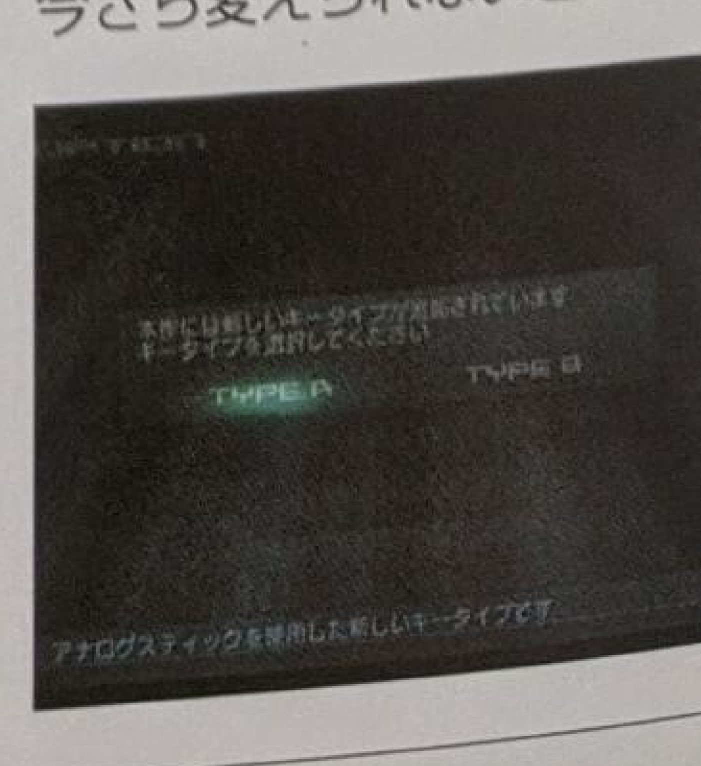
パーツの種類や構成は『AC3』のシリーズとほとんど変わっていないが、パーツ自身に今までにない機能をもったものがある。それが頭部パーツの中に加えられた暗視スコープだ。これまでの生体兵器感知装置などと同じように、全頭部パーツに付いているわけではなく、必要なときに、この機能付きの頭部パーツを買うことになる。今回のミッションにも、ちゃんとこの機能を必要とするものがある。



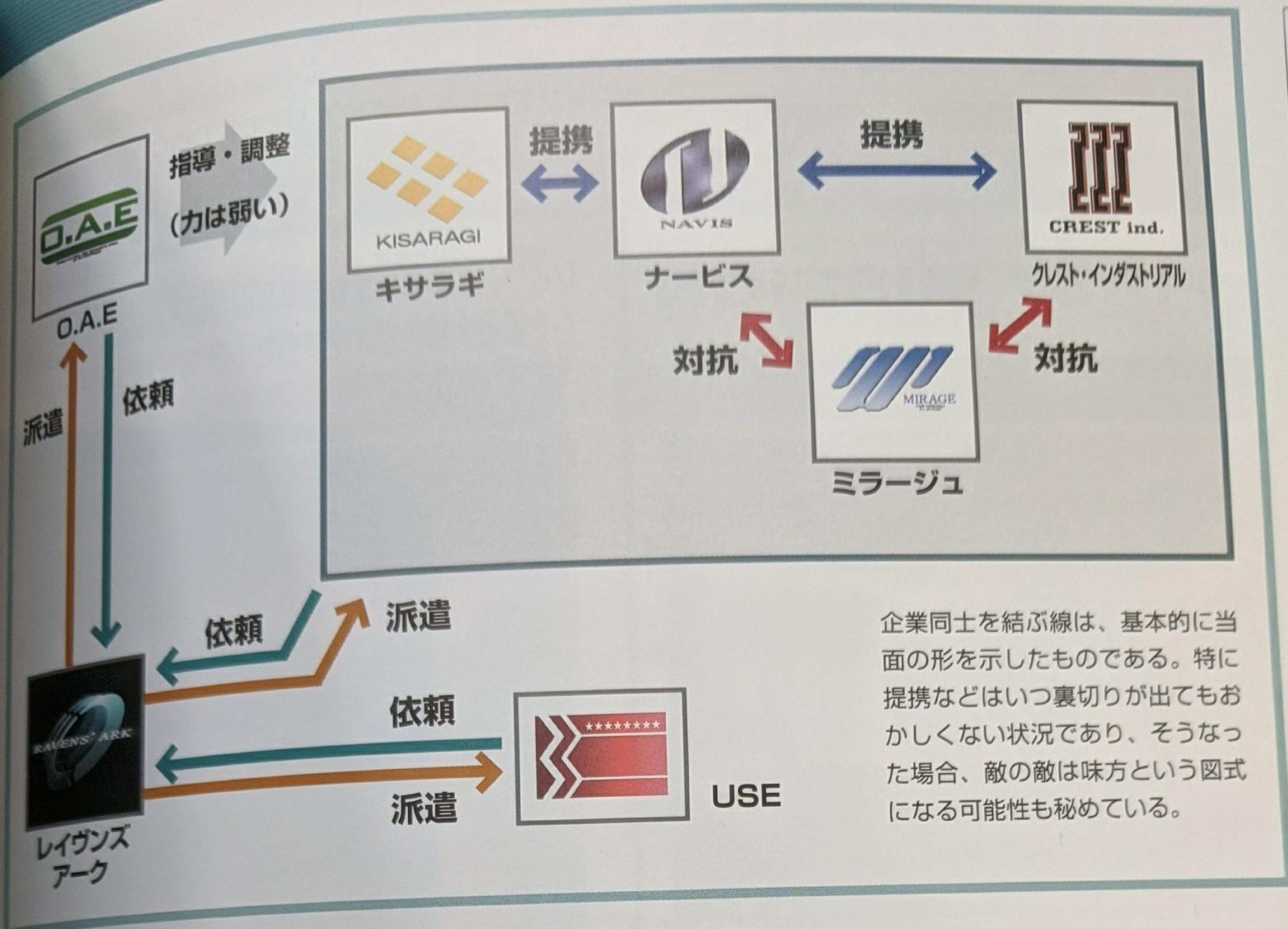
⬅暗闇の中、ビルの上から暗視スコープで狙い撃つ。まさにスナイパーといった雰囲気である。

新操作方式が追加

パーツの構成などに大きな変化はなかったが、操作面では今回の『ネクサス』から新操作方法が加わった。これまでオーバードブーストやエクステンションのON/OFF程度にしか使われていなかったアナログスティックを大いに活用。移動と視点切り替えに使えるようになった。もちろん、これまでのACシリーズと同じ操作も残されているので、もう今さら変えられないという人も問題なくプレイできる。



⬅コントローラの設定は、最初にゲームをプレイする際に選べるようになっている。



CORPORATIONS & ORGANIZATIONS

ミラージュ MIRAGE

現在もっとも力を持っている最大手企業。すなわち、今もっとも世界を支配するに近い形を有していることになる。強大な軍事力を擁し、あらゆる分野において、全企業を完全な支配下に置くことを目指している。

クレスト・インダストリアル CREST ind.

現在、ミラージュに続く2番手企業。No.1のミラージュに対し、対抗はしているものの、表向きの激しい対立は行なっていない。ただし、みずからが頂点をうかがうためにと、水面下で数々の策謀をはりめぐらしている。

キサラギ KISARAGI

企業規模としては中堅レベルの規模であるが、その高い技術力には定評がある。現在その技術力を活かして、ナービスと提携し、共同で「新資源」の開発に着手し、一気にNo.1企業にまでのし上がろうともくろんでいる。

ナービス NAVIS

新興のまだ規模の小さな企業だが、自社領で発掘された「新資源」によって、新兵器を開発し、一気に軍事市場を席巻しようと考えている。そのために、キサラギの高度な技術を利用しようと提携を結んでいる。

O.A.E Organization for Administration of Enterprises

企業群管理機構。国家や政府に代わって、社会秩序を保つために企業間の調停機関として設立されたが、いかんせん発言力が弱く、指導力不足を露呈している。

USE

中小企業連合。大企業に比べれば小規模のものがほとんどだが、画期的な技術を開発した場合などには、それを守るためにレイヴンの力を借りることもある。

レイヴンズアーク RAVENS' ARK

レイヴンを統括する組織。レイヴンへの依頼はすべてこの組織を通して行なわれる。また、各レイヴンへのACパーツの売買などのサポートも行なっている。

MISSIONS

『ネクサス』では、完全に新しい物語が進行する「EVOLUTION DISC」と、歴代シリーズから厳選されたスペシャルミッションを楽しむ「REVOLUTION DISC」の2種類がある。

EVOLUTION DISC

FIRST MISSION

レイヴンとしては至極簡単な部類に入る仕事……それがくすぶる火種を燃え上がらせるきっかけとなる……。

ミラージュ調査部隊襲撃

ナービス // ルガ渓谷東

ナービス領に侵入したミラージュ調査団のMT4体を撃破する。これがナービスから受けた依頼であった。ACに対して、通常MT4体が相手なら問題はない。レイヴンであれば誰でも遂行できるだろう仕事を当然のごとく片付けてしまう。が、これが「新資源」をめぐる企業同士の激しい戦いの火蓋を切ることになる。

夜間戦闘模擬演習

レイヴンズ・アーク // 多目的演習施設

コローナ発電所が襲撃されたことで紛争の中心となりそうなベイロードシティは停電が続いている。この闇に乗じて攻める側、守る側両方から依頼があることを見越しての夜間戦闘訓練と思われる。レイヴンたちに、新しい暗視スコープ付きのパーツになじんでもらおうという狙いもあるようだ。この狙いはその後すぐに的中する。ミッション自体は暗視スコープさえあれば問題なくクリアできるレベルだ。



⬅相手は普通のMT4体なので、視界さえ確保できれば、楽勝の演習である。

武装列車破壊

O.A.E // ルガトンネル

O.A.Eの反攻の足がかりとして、ルガトンネルにてナービス社の誇る武装列車を叩き潰そうという作戦に参加する。武装列車は、さすがに自慢するだけあって相当な火力を有し、手強い。だが、これに成功すれば、これまで劣勢だったO.A.Eは一気に息を吹き返すことができる。なお、このミッションは一度失敗しても、再度チャレンジすることができ、二度目では、押されているナービス社の現状を反映してか、敵の数も減り、遂行しやすくなっている。



⬆強力なグレネード砲を装備した武装列車。あまり真正面から立ち向かわないほうがいい。

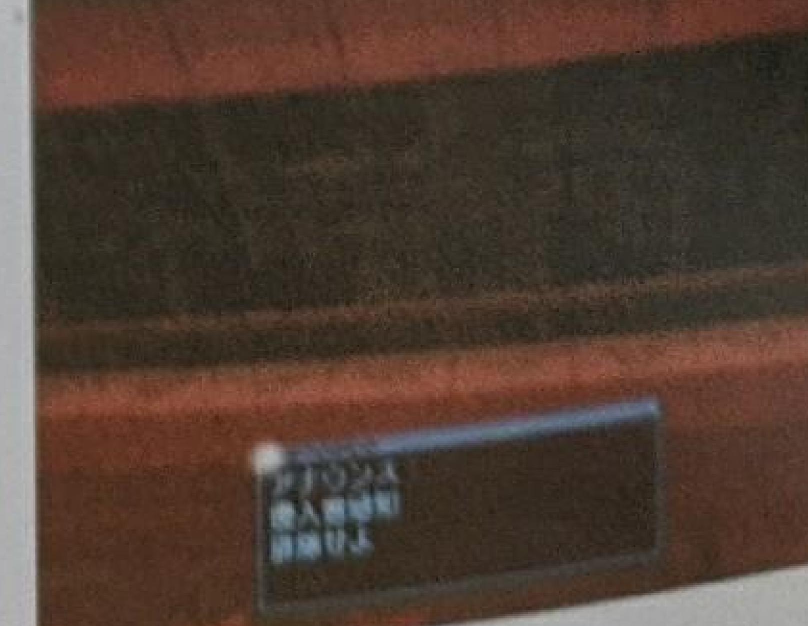
LAST MISSION

旧世代が残した武器の封印……それが最後の任務だ。

旧世代兵器起動阻止 -BRICKS-

キサラギ // ヌクレオ地区／旧世代兵器制御施設

制御法を研究していたナービス社が壊滅してしまったため、無制御のまま動き出そうとしている旧世代兵器。このまま放っておくわけにもいかず、最後のミッションとして、レイヴンに起動の阻止、できなければ破壊の指令が下る。ダメージを受けることのないように、制御コンピュータを壊していき、できるだけ多くの耐久力を残したまま、未知の敵に備えたい。



⬅すべての制御コンピュータを壊すと、館内に不気味なアナウンスが流れ始める……。

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
ARMORED CORE NEXUS
CHAPTER 5

犯行組織排除 - REMAKE -

クローム // ドーン・ブリッジ

初期のACでも楽勝だったミッションを、最新のパーツで組まれたACで挑戦する。小手調べとしてはちょうどいいミッションといえる。相手はクレーン型改造戦車と作業用MT。簡単に排除できるのはもちろんだが、ノーダメージのパーフェクトクリアを狙ってみてもいいくらいのミッションである。



⬆美しいグラフィックで表現されたドーン・ブリッジ。これこそがリメイクの醍醐味だ。夜でもかなり見やすい。

機密運搬車護衛 - EXTEND SIDE -

ウェンズディ機関 // 環状回廊45度分岐点

『プロジェクトファンタズマ』では、ミッションの終了時に登場して去っていったスティンガーと、そのまま戦闘に入り、これを撃破するという胸躍るミッション。スティンガーを操るヴィクセンの強さに敬意を払い、それを迎え撃つのにふさわしい装備で相対しよう。



⬆「俺は面倒がきらいなんだ」スティンガーのあの名セリフも、もう一度聞けるのだろうか？

警備システム攻撃 - EXTEND SIDE -

クローム // 旧ジリエラシティビル

第1作では「脱走者処分」の舞台となった旧ジリエラシティビルで、ランカー2位に入っていたACヴァルキュリアと対決できるミッションだ。高機動力を前面に押し出して攻めてくる。スピーディーな動きに惑わされて足を踏みはずすことのないように気をつけたい。



⬆その美しさで知られたロスヴァイセの乗るヴァルキュリアの機体がPS2のグラフィックでよみがえる。

輸送列車強襲 - REVERSE SIDE -

依頼者不明 // ヘヴンズロック

第1作では、ワイルドキャットの猛攻に手を焼いたこのミッション。今度は自分がそのワイルドキャットの役をできるのが、リバースサイドの醍醐味だ。だが、だからといってワイルドキャットが出ないわけではない。彼もやはり列車を襲う側として現れるのだ。



⬆見事列車を撃破した後は、ワイルドキャットが襲いかかってくる。結局は戦う定めか。

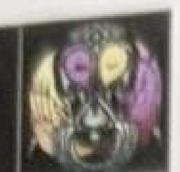
RAVENS

あるときは仲間に、またあるときは敵に……

『ネクサス』に登場するランカーACたち。その名前をよく覚えておこう。彼らこそが、最後のレイヴンとして残っていくのかもしれないのだから。

AC デュアルフェイス

NAME ジノーヴィー

トップの座に君臨できているのは、どんな局面にも対応できる機体構成をしているためだろう。もちろん、レイヴンのジノーヴィーが強化人間であるという要素も大きい。武装面では、ブレードとグレネードランチャーが主力になる。

AC レイジングトレント／Ⅱ／Ⅲ

NAME ゴールディ・ゴードン

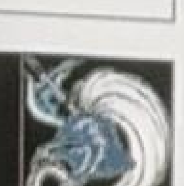





一度犯した過ちは二度しないという考え方を戦略などではなく、パーツの組み方から考え直すタイプのレイヴン。最初は重量二脚、次にホバーの軽量級、最後には二脚中量級と一貫したポリシーは感じられないが、研究熱心であることはわかる。それが彼を「ラストレイヴン」まで残らせたのだろう。上の機体の変化と、『ラストレイヴン』時のレイジングトレントⅣへの変化にも注目だ。

AC フォックスアイ

NAME ジャック・O

ランキング順位は5位ながら、ミッションではレイヴンズアークの不正を暴くなど、重要な役割を果たしたレイヴン。このころから、「ラストレイヴン」で一翼の勢力を率いる雄となる片りんを見せていたのかもしれない。機体は重量二脚の射撃戦タイプ。肩から発射される大型ミサイルが脅威だ。

AC ウコンゴ・ワ・ペポ

NAME ンジャムジ




ランキングでは32位とかなり下位に位置するが、実は彼も「ラストレイヴン」として残っていく中のひとりである。ジャック・Oとは奇妙な友情のような関係があるともいわれたのは、このころからなのだろうか？　重量二脚で愚直な攻撃重視の姿勢が気に入られたのかもしれない。

AC バレットライフ

NAME リム・ファイアー




ランキング内には、もうひとり同じ名前のACを操るレイヴンがいる。その名はピン・ファイアー。彼の父親である。父のほうは途中で倒されるが、息子のリムは「ラストレイヴン」まで残る。親子ともに強化人間であり、四脚の機動力型で近距離戦中心の戦い方も頑なに貫いている。

ENEMIES

ACではなくとも侮れない存在がいる……

機械生物や巨大MTだけでなく、通常の戦闘用MTにもACと見間違うほどの高性能なメカが開発されている。戦場で敵を侮るものは、必ずその報いを受けるだろう。

機械生物



UNKNOWN

旧世代の人類が兵器として開発していたらしいもの。生体兵器と違うのは、生物というように成長があること。左の写真はまだ幼体ともいえる段階だが、これが成体レベルにまでなった時にはACをもしのぐ力を持つ可能性もあるという。

生体兵器



AMIDA

キサラギ社が極秘に開発した新型兵器。生物の機能や構造をメカニック的に再現させることで、特殊な能力を発揮させることを狙ったもの。熱量の高い自爆攻撃を仕掛けてくるため、数が多い場合はかなり危険な相手となる。

MT



レビヤタン

ナービス社が自社の軍事力の切り札的存在として開発していた超巨大MT。レーザーキャノンにミサイルという高い火力に加え、圧倒的に高い耐久力を誇っていたが、ナービスの格納庫に眠っているところをレイヴンの襲撃によって破壊されてしまう。そして、それはすなわちナービス社の命運が尽きたことも示していた。



MT09-OWL

ミラージュ社製作のMT。高いECM性能と機動力を持ち、同社の主力兵器として、広く活用され、武装の違ったバージョンも存在する。



CR-MT83 RS

クレスト社が主に拠点防衛用にと開発した戦闘用MT。遠距離用射撃のライフルはACにも十分通用する威力を持つ。

メカ

戦闘ヘリZEKUH



キサラギ社が護衛任務に就くことを想定して開発した戦闘ヘリ。高機動力を誇り、武器はマシンガンとロケット砲の高火力。

新型戦車セントー



ナービス社が対AC戦闘用に主眼を置いて開発した主力戦車。高い耐久力とロケット砲による攻撃のバランスもよく、高性能と評価も高い。

ガードメカ　ジェリフィッシュ



施設警備用に製造されている自動兵器。パルスによる攻撃はそこそこ。耐久力は欠けるが、機体価格が安いので、広く使われている。



DATA

アーマード・コア　ナインブレイカー
プレイステーション2用ソフト
2004年10月28日発売
6,090円

STORY.....

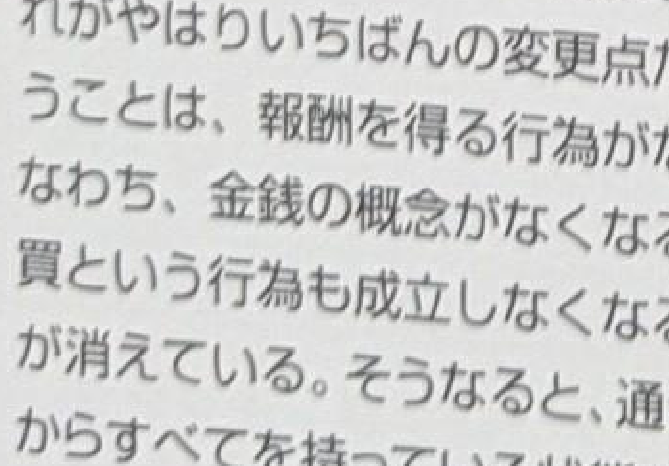
絶え間ない鍛錬のその先にこそ輝けるトップランカーの座が待つ

ただ強くなりたい。ひたすら戦いのことだけを考えてトップを目指したい。そんな武道家のようなレイヴンにとっての理想郷、それがこの『ナインブレイカー』の世界だ。ここには企業や組織から依頼されるミッションはなく、あるのはレイヴン同士の戦いの場となるアリーナだけ。そして、ミッションの代わりに用意されているのが、自らを鍛え抜くためのトレーニングメニューだ。そして、たゆまぬ日々の訓練によって自分の弱点をすべて克服できたとき、アリーナランキングトップの座はおのずと手に入っていることだろう。

NEW SYSTEM

トレーニング＆アリーナのみのゲーム構成

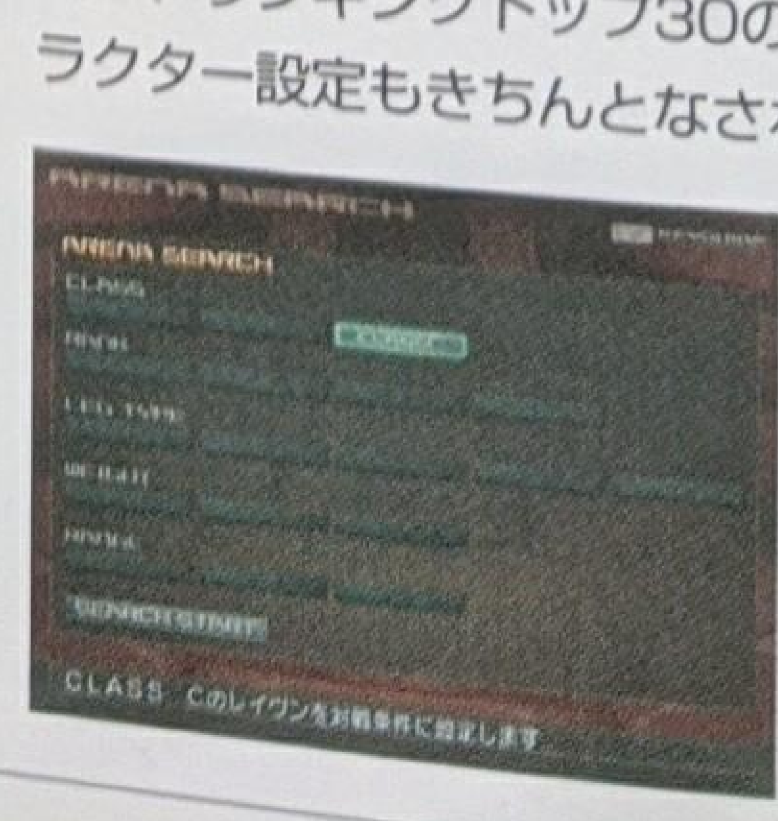
ミッションがなくなり、代わりにトレーニングとなった。これがやはりいちばんの変更点だろう。ミッションがないということは、報酬を得る行為がなくなるということである。すなわち、金銭の概念がなくなるわけであり、それによって売買という行為も成立しなくなるため、メニューからショップが消えている。そうなると、通常のパーツは、レイヴンが最初からすべてを持っている状態からゲームはスタート。それらのパーツを、トレーニングのメニューやアリーナでの相手等に合わせて、何を装備するのかを考えていくことになる。



⬅ショップが存在しないため、メニューの数も4つと非常にシンプル。訓練とアリーナに没頭できる。

ランカー自動生成システム

アリーナでのバトルには一般戦と公式戦とがあり、一般戦において戦う相手は、その場で条件にあった機体をコンピュータが組み上げる自動生成システムを採用している。これによって、プレイヤーは何度戦っても、同じ相手が出現することなく、常に新鮮なバトルを楽しめるのだ。逆に公式戦においては、ランキングトップ30の顔ぶれは固定されていて、キャラクター設定もきちんとなされている。各ランカーACの特徴などを研究し、それに合った対策を考え、作戦を練りながら、何度も挑戦するという、別の楽しみ方もできるのだ。



⬅いずれはいろいろな条件を設定できるようになるが、最初はクラスでしか検索できない。

「TRAINING」タイプ別に6種類に分類

ATTACK（攻撃）

攻撃部門では、射撃の正確性、効率のよい攻撃、相手に応じた武器を選択する判断力を鍛えるなど、5つの項目が用意されている。ここで重要なのは、まず何といっても武器の選択。ただ威力を重視するだけでなく、弾速やリロードの時間なども問題となる。またロックオンの関係でFCSの選択も重要だ。

HIT:MELEE-LEVEL3



複数の敵に効果的な攻撃を加えるトレーニングがこの「MELEE」。レベル3になると、障壁が配置され、敵に縦の動きが加わる。敵が出現した瞬間や、着地する瞬間の隙を狙うことが必要だ。

DEFENSE（部分）

防御部門では、敵の攻撃を回避する方法や、一定時間生き残る能力のほか、発熱を抑えるトレーニングも用意されている。この場合は、単純な操作技術以外に適正な機体構築ができるかどうかという知識も試される。訓練を通じ、機動性を確保しつつ防御力の高い機体が組めるようになればベストだろう。

DURABILITY-LEVEL5



2台の浮遊砲台が存在する正方形のリングの中で、規定時間生き延びる訓練。レベル5では攻撃方法にミサイルが加わる中、訓練中最長の90秒間も逃げ続けなければならないという、難しい訓練である。

MOVE（移動）

水平、垂直の基本移動の速さに始まって、狭い足場に飛び乗るなどの正確な動きの訓練メニューもある。単に高速で移動するための操作だけでなく、ブースト多用時にも、オーバーヒートしにくくなる機体構成を考える能力も試される。ジェネレータだけでなく、ブースタ、ラジエータ選びも重要なカギを握る。

VERTICAL MOVE-LEVEL3



垂直移動はたとえ基本でもなかなかうまくできないプレイヤーが多い。特にこのレベル3あたりから求められる空中で障害物を避けながらの機体制御操作は、この訓練でしっかり身につけておきたい。

TECHNIC（技術）

動く敵を早く捕捉する、すばやく敵の背後に回る、接近戦で的確にブレードで攻撃する、敵との距離感を的確かつ迅速に判断するなど、これまでの基本的技術を駆使して、より実践的なテクニックを身につけるための訓練ばかり。このあたりの訓練で高い評価を出せるならば、アリーナでの成績も上がるだろう。

LOCK-ON SKILL-LEVEL5



敵をロックオンし続けるトレーニングのレベル5は、障壁が壊せるうえに、敵ACが攻撃を仕掛けてくるという、より実戦に近い状況下での訓練。これまでの経験を活かせる機会も多いだろう。

SPECIAL（特殊）

ここでの訓練は大きく分けて2つ。ひとつはミサイルの回避手段で、もうひとつはロックオンやレーダー無効という状況下での的確な空間把握と敵捕捉。どちらも、これまでのACでのミッションの中で、陥ったことのあるピンチだろう。この際、ただ切り抜けるだけでなく、しっかり技術として身につけよう。

EVADE MISSILES-LEVEL1

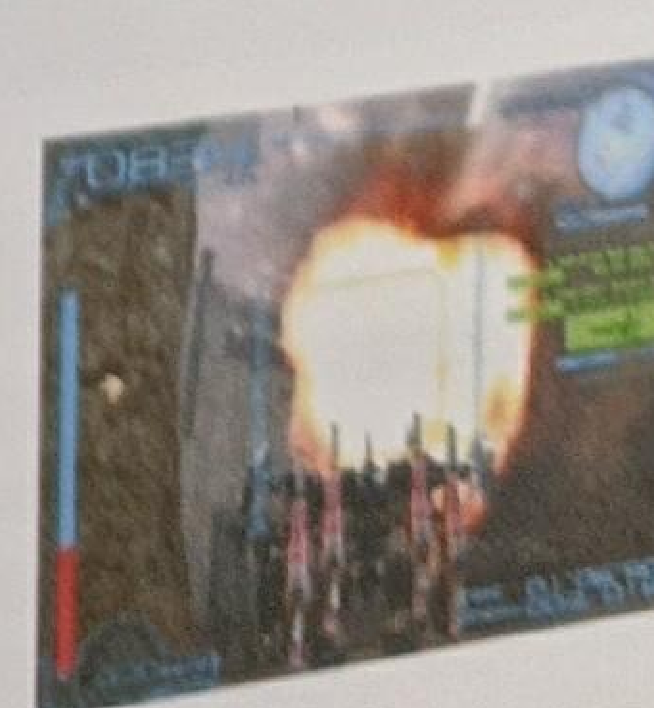


ミサイル対策としては、さまざまなパーツが用意されているにもかかわらず、あまり有効に使えていない場合が多くないだろうか？　このレベル1からそれぞれの活用法をみっちり頭に叩き込もう。

OVERALL（総合）

総合とは、まさしく身につけた技術の総仕上げ。これまでの訓練メニューが複合されたものである。難しそうに思えるが、大切なのは常に平常心を保つこと。ひとつひとつの技術がしっかり身についていれば、あわてることはない。落ち着いて状況に対応し、訓練の成果を出していけばいいのだ。

MELEE-LEVEL5



実際に砲台やACといった敵と戦い、総合的な戦闘の力を訓練する。戦うフィールドはレベルに関係なく常に一定で、相手が変化する。そして、最後のLEVEL 5 にはあの有名なACが登場する。

ARENA

選りすぐりの精鋭たちが腕を競う

アリーナこそが戦いの殿堂というのが、「ナインブレイカー」のポリシー。これまでのアリーナとは違い、ただ勝てばいいだけではない。勝ち方にもこだわるのだ。

訓練はあくまで訓練。レイヴンとしての本分はやはりランカーとして、順位を上げていくことにある。しかも、『ナインブレイカー』では今までのシリーズのようにただ上の順位のランカーに勝っていくだけのランクアップ方式ではない。勝ち残ったときのAP、戦っていた時間などから、戦い方を総合的に判断したアリーナポイントが算出。この数値が規定値以上に達しなければ、上のクラスに挑戦できないのだ。



⬅アリーナポイントとプレイヤーの位置は、ランキング画面にわかりやすく表示される。

RANKERS

A、B、Cの3つのクラスの上に君臨するランカーは全部で30体。トップ10ランカーとその他個性的なランカーを紹介しよう。



プロトエグゾス

NAME イツァム・ナー

パイロットは女性の強化人間。他のレイヴンを圧倒する機体制御・目標捕捉・回避能力によって、機動力と瞬間火力の高い機体を操る。



ゴライアス

NAME ウォーロード

強固な装甲と高火力の武器を備え、真正面からの打ち合いを好むレイヴン。そんな戦法でいながら、この位置にいるのは驚愕に値する。



九曜弐式

NAME 載星

得意とするのはブーストジャンプによる上空からの攻撃。その降り注ぐ銃弾は「デスレイン（死の雨）」と呼ばれ、恐れられている。



葉隠

NAME J

高機動力の機体によって、相手に距離感をつかませないうちに倒してしまうレイヴン。その戦い方は名前のとおり、まさしく忍者だ。



テルプシコレ

NAME ミューズ

ブーストジャンプ＋空中攻撃タイプのレイヴン。ミサイル、レーザー、ショットガンを装備し、距離に合わせた戦いができるのが強み。



ハカイオー

NAME 万字丸

最後まで生き残ることこそが最強という独自のポリシーをもったレイヴン。装甲の強さと瞬間火力の強い機体構成に仕上げている。

RANK 07

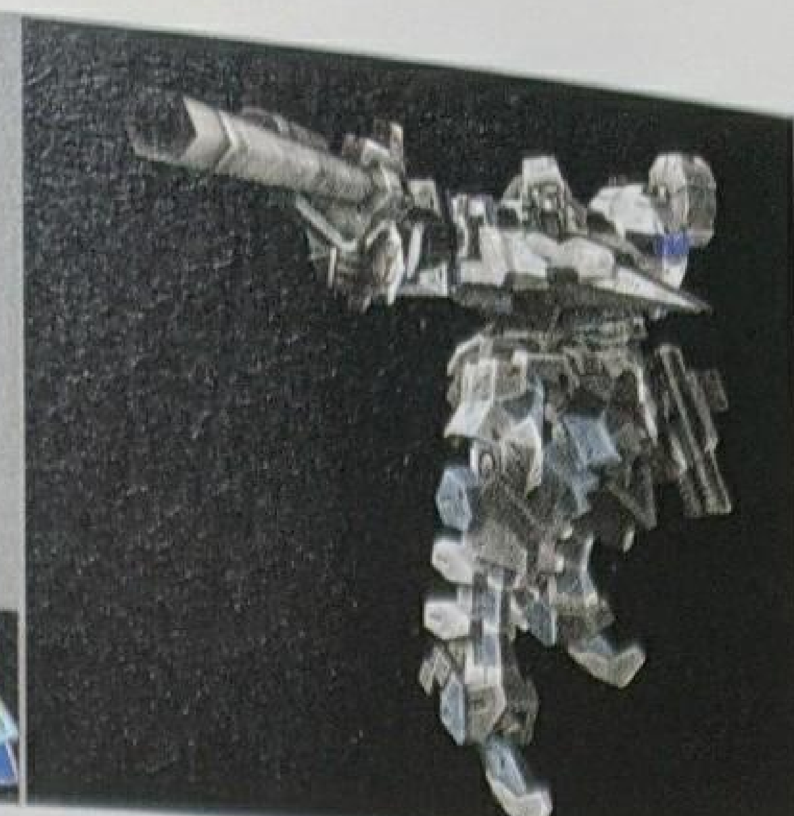


イーリス

NAME リュミエール

凶暴な性格から「狂戦士」と呼ばれるレイヴン。強力なレーザー兵器を至近距離から乱射する戦法は、まさにその名にふさわしいといえる。

RANK 08



ヴェールネージュ

NAME オルトリンデ

標準的な機体は多角攻撃をコンセプトとしているため。特徴の薄いこの装備で、ここまで来ている操縦技術は、十分に誇れるものだ。

RANK 09



シュバルツ　ナーゲル

NAME スタークス

トップのイツァム・ナーに憧れているレイヴン。戦い方も似ているが、独自にECMによる撹乱戦法を編み出し、この位置まで登った。

RANK 10

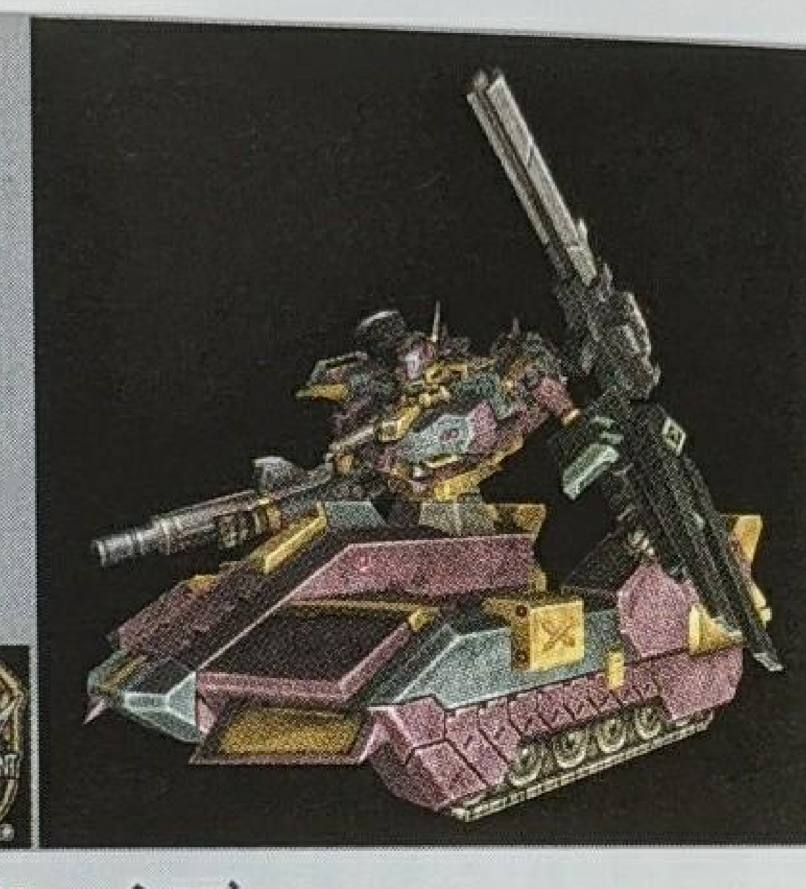


ララバイーM

NAME ディーバ

クレスト社製パーツのみで構成された機体は実弾防御に強い。接近戦を好むが、スナイパーライフルも装備し、遠距離でも戦える。

RANK 12



Gブレイズ

NAME Mr. BIG

圧倒的な火力を誇り、遠距離にも対応している。ただし、総弾数が少ないのがネック。長期戦に持ち込まれると難がある。

RANK 21



ライジングサン

NAME アルファミサイル

重装甲の機体にバズーカとグレネードを搭載。近距離戦闘になると、まず勝てない。「ヤツには近づくな」がレイヴンの合言葉だ。

RANK 23



スピットファイア

NAME フライボーイ

高機動力とすさまじい火力の機体を組み、自らを戦闘機と呼ぶレイヴン。ただ、防御力を犠牲にしているため、一撃当てれば墜落する？

RANK 25



アイアンホース

NAME サージ

攻撃力と防御力を維持しつつも、ある程度の機動力は確保している、なかなかのバランスの機体。高火力の実弾兵器には要注意だ。

RANK 30



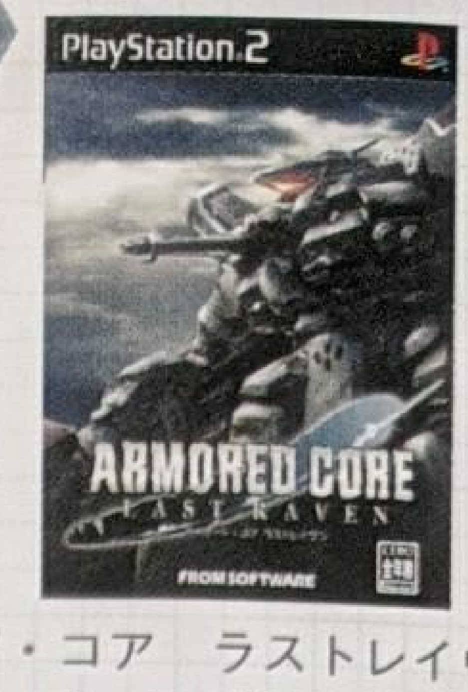
ルプス

NAME ネブラ

機動力と防御力を特化させた機体で、生き残ることを第一に考えて構成されている。射撃精度の甘さをマシンガンの使用で補っている。



DATA



アーマード・コア　ラストレイヴン
プレイステーション2用ソフト
2005年8月5日発売
7,140円

STORY.....

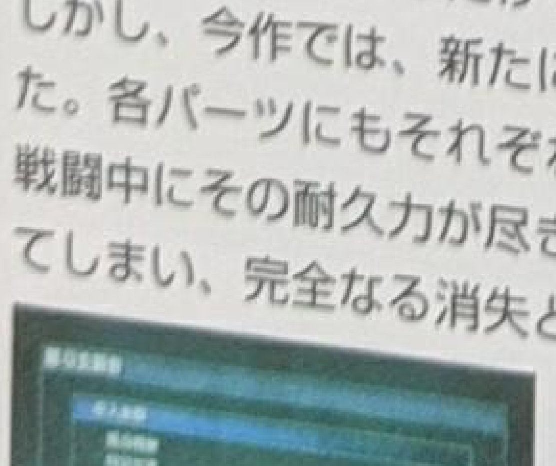
レイヴン最後の戦いそれはまさしく生き残るための戦い

「大破壊」後の世界を繁栄に導いた企業。だが、「新資源」の発見に端を発した武力衝突と、正体不明の特攻兵器の出現は、彼らを弱体化させた。企業同士は共倒れを避けるべく、話し合いによって連合統括組織「アライアンス」を結成。これにより世界はようやく安定すると思われたが、半年後、打倒アライアンスを掲げる武装集団「バーテックス」が出現。アライアンスに対し総攻撃をかけるという大胆な宣戦布告を行ってきたのである。これに対して「アライアンス」もバーテックス鎮圧を宣言。予告時間まであと24時間、決戦は間近に迫っていた。

NEW SYSTEM

パーツ破壊の概念が加わる

戦いによる損傷……。これまでのシリーズは、どんなにダメージが深くても、それはACの機体全体としてとらえられるものであり、ミッション後の収支計算で、機体修復費として重くのしかかるだけで、それ以上のことはなかった。しかし、今作では、新たにパーツ破壊という要素が加わった。各パーツにもそれぞれ独立した耐久力があり、もし、戦闘中にその耐久力が尽きてしまうと、パーツ破壊に至ってしまい、完全なる消失となる。そうなると、ミッション後の収支結果の修理代にも反映はされず、新たに買い直さなくてはいけないのだ。



⬅右腕破壊の場合、この収支画面にその部分の金額は換算されず、右腕は失ったままとなる。

アリーナがVRに

今回の物語は最後に残ったレイヴン22人（主人公を含む）の24時間内の攻防となる。当然、その間に悠長にアリーナに参加するようなレイヴンなどいようはずもなく、現実世界でのアリーナは開催していない。そもそも、そこで、本作のアリーナはコンピュータを用いた「VRアリーナ」という設定になっている。対戦相手も戦うフィールドも完全に仮想現実のものだ。ただし、バーチャル上で登場する自分の機体も、実際にガレージで組んでいる組み合わせのものが反映される。新たにバーチャルアリーナ専用の機体を組む必要はないのだ。



⬅バーチャルでも勝てば報酬が払われる。ただし、今回は参加するのに参加費が必要となる。



本作の物語は、企業間の抗争という以上に、残ったレイヴン22人の24時間内における人間関係の結びつきといった要素が強い。そこで勢力図も企業、組織というよりも、レイヴンが所属している勢力の関係図という感じになっている。

CORPORATIONS & ORGANIZATIONS

アライアンス ALLIANCE

「新資源」をめぐる互いの利権争いによる抗争で疲弊しきった企業のトップ同士が話しあってつくられた連合統括組織。これによって、多少、本組織の強引さが目につく部分はあったものの、企業間には新たな秩序が生まれ、世界に平和がもたらされるかに思われた。だが、当組織設立の半年後、突如バーテックスという武装組織が現状打破を訴え、襲撃を予告。アライアンス側もそれに対抗して、鎮圧を宣言。バーテックスに与するレイヴンには厳しい処分を打ち出し、アライアンスへの協力を呼びかけている。

パルヴァライザー Pulverizer

アライアンスとバーテックスの激しい戦いの中、突如戦場に現れた謎の機動兵器。その場にいる者すべてに無差別攻撃をしかけ、さらなる混乱と破壊を広げている。いったいその目的は何なのか？　そして何かの組織に属しているのか？　それらは一切不明のままという存在である。二脚型や四脚型など、ACに似た複数のタイプが確認されており、企業側の新兵器であるとも、旧世代兵器に関連した何かであるともいわれている。

バーテックス VERTEX

アライアンスによる支配に反対するレイヴンから構成された武装集団で、数こそ少ないが優れた戦闘力を有している。リーダーを務めるのは、かつてレイヴンズアークがあった時代に、その不正を暴いたレイヴン、ジャック・O。極めて優秀なレイヴンであったが、アライアンス設立後はしばらく姿をくらましていた。しかし今回、突如自分の本拠地「サークシティ」で所在を明らかにすると、「レイヴンによる新たな秩序の創出」を訴え、アライアンスに対して大胆にも襲撃時刻を予告した正面きっての宣戦布告を行ってきた。



MISSIONS

『ラストレイヴン』では、受けたミッションや、その成否によって、24時間後の結末が6通りある。状況が変化する中、ひとりのレイヴンの判断が世界の行く末を決める。

FIRST MISSION

朝の8時に飛び込んでくる3つの依頼。どのミッションを受けるべきなのだろうか？

8:00 前線基地急襲

バーテックス

ファサード前線基地

建設途中となっているアライアンスのファサード前線基地を襲うミッション。3分という制限時間の許す限り、破壊活動を行えば、その成果によって報酬の額も変わってくるのだった。敵メカは戦闘ヘリのみだ。



⬆人やテントは踏み潰すだけで壊せる。ヘリは人が乗る前に壊せば被害が増える。

8:00 産業区侵入者排除

バーテックス

旧ナイアー産業区

本格的攻撃の前にバーテックスの本拠地であるサークシティの旧ナイアー産業区に侵入してきた所属不明の部隊を排除する。1機のもれも逃さず侵入者をせん滅することが大事だ。敵MTの増援には注意。



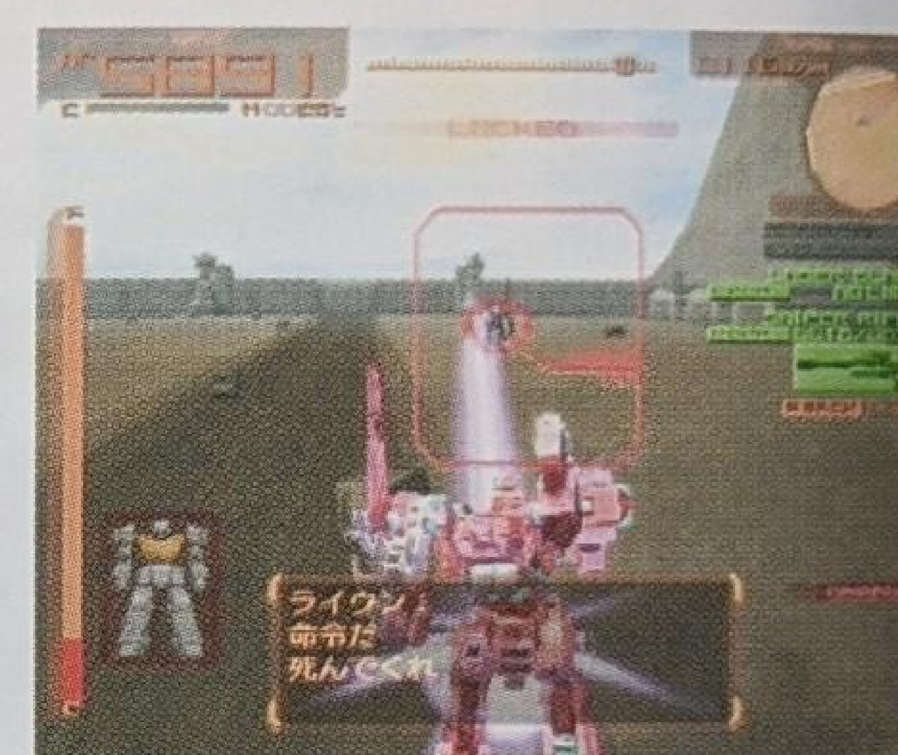
⬆撤退中の敵部隊を襲うため、逃げる敵に追いつく形で攻撃することになる。

8:00 管理局強行偵察

アライアンス本部

ディルガン流通管理局

バーテックスが占拠するディルガン流通管理局への偵察行動を強行する。施設最深部にはレイヴン・ライウンの操るACストラックサンダーが待ち受けているが、もちろんこれも撃破しなければならない。



⬆いきなりレイヴン同士の戦い。バトルはかなり厳しいものになる。

10:00 鉄橋守備隊排除

エヴァンジェ // ルガトンネル

アライアンス戦術部隊のリーダー、エヴァンジェからの依頼で、CR-MT83RSとMT08H-OSTRICHの2種類のMTで構成されたルガトンネル守備部隊の排除を行なう。目的は輸送ルートの確保であるため、施設自身はできるだけ残しておきたいので、注意しながら敵をせん滅すること。足場が悪いので半壊した鉄橋などから落ちないように気をつけたい。敵MTの主武器はライフルだが、CR-MT83RSのほうがスナイパーライフルを装備しているので要注意だ。もし、遠くからでも見分けがつくなら、優先して撃破していくようにしたい。



⬅ロングレンジの武器を使って、1機ずつ確実に敵を撃破。

12:00 敵AC撃退

独立武装勢力 // ACガレージ・R11エリア

ACに襲撃を受けている独立武装勢力から救援を求める依頼が入る。だが、受けてみると、これはレイヴンを陥れるための罠だった。依頼された場所まで行くと、依頼をした相手の独立武装勢力のレイヴン、ズベン．L．ゲヌビが現われ、ACのサウスネイルで襲いかかってくる。どうやら、レイヴンにかけられた賞金が目当てのようだ。ここでは、このサウスネイルと、リム・ファイアーの操るバレットライフ、共に実弾系攻撃を主体とする2体のACとの連戦となる。かなりハードなバトルを覚悟しなければならないだろう。



⬅現場到着と同時に、依頼者が宣戦布告してくる。

14:00 管理局奪還

アライアンス戦術部隊 // ディルガン流通管理局

アライアンス戦術部隊が奪還したばかりの流通管理局が、本部の管理の甘さから武装集団に占拠されてしまった。場所が敵バーテックスの本拠地サークシティに直結する重要な地点だけに、すぐにも再奪還しなければならないが、兵力が避けないために、レイヴンへの依頼に回ってきた。施設への被害は最小限に抑えつつ、敵勢力をせん滅しなければならない。敵部隊の構成はCR-MT85M、MT08H-OSTRICH、MT11-STARLINGの3種類のMT。それぞれ攻撃タイプが違うが、苦戦するような相手ではない。



⬅攻撃してくる人間の兵隊はせん滅対象ではないが、踏み潰せば倒せる。

24:00 MT脱出援護

アライアンス戦術部隊 // 旧・ナイアー産業区

アライアンス戦術部隊の偵察員が、バーテックスの拠点である旧ナイアー地区に潜入し、重要情報を入手した。現在その部員が敵MTを奪って潜伏中であるため、同地区に入って、防衛部隊を排除し、偵察員の乗ったMTの脱出経路の安全を確保するというミッション。MTが作戦領域から脱出するか、そこに存在するすべての敵をせん滅すればクリアとなる。相手はCR-MT85B、CR-MT77RO、CR-MT83RSの3種類のMTのみ。まともに戦えば負ける相手ではない。味方MTへの攻撃だけに注意していれば楽勝のミッションだ。



⬅護衛対象のMTと並走しながら、敵が現れたら先回りして先制攻撃だ。

LAST MISSION

アライアンスを勝利へと導けば、世界に安定がもたらされるのだろうか?

5:00 ジャック・O討伐

エヴァンジェ
サークシティ地下

ジャック・Oの居場所が判明した。本拠地であるサークシティの地下に潜伏中とのこと。依頼は彼のACフォックスアイの撃破。アライアンスとバーテックスの存亡を賭けた戦いの終止符を打つ役目はレイヴンに託された。1対1のバトルに向けて、ここは入念にACの構成を吟味する



⬆フォックスアイとの1対1のバトル。まるでアリーナでの対決だ。

5:00 地下部偵察

アライアンス戦術部隊
サークシティ地下

アライアンス戦術部隊はバーテックスの激しい抵抗の中、地下部への侵入経路を確保する。中には敵が激しく抵抗するほどに守りたい切り札があるはずである。それを確認するのが、レイヴンへの最後の依頼となる。そして、強烈な敵の攻撃の中、聞き覚えのある声が耳に届く……。



⬆偵察に中に入ったレイヴンに対して、特攻兵器が嵐のように襲いかかる。

パルヴァライザー撃破

アライアンス戦術部隊
インターネサイン

このミッションは、地下部偵察からの連続ミッションとなっている。襲ってきた特攻兵器から一定時間逃げ切り、ゲートが開いて中に逃げ込むと、パルヴァライザーとの最終決戦となるのだ。強力なエネルギー弾攻撃をくぐり抜け、なんとしても最後の敵を倒すのだ。



⬆パルヴァライザーが無差別攻撃をしていた理由が明らかになるのか?

14:00

対戦依頼

ジナイーダ // ファサード前線基地

ACファシネイターを操るレイヴンのジナイーダから、ただ純粋に戦いたいという申し出がある。これを受けてファサード前線基地に赴くと、ジナイーダに恨みを持つ武装勢力の乱入で対決は流れることになる。かわって、敵武装勢力の増援としてやってきたレイヴン、ファントムの操るACストレイタスとの戦いとなる。ストレイタスは実弾火力に特化したACで、防御も固いが、いかんせん機動力に劣る。ファシネイターに比べれば、戦いやすい相手だろう。



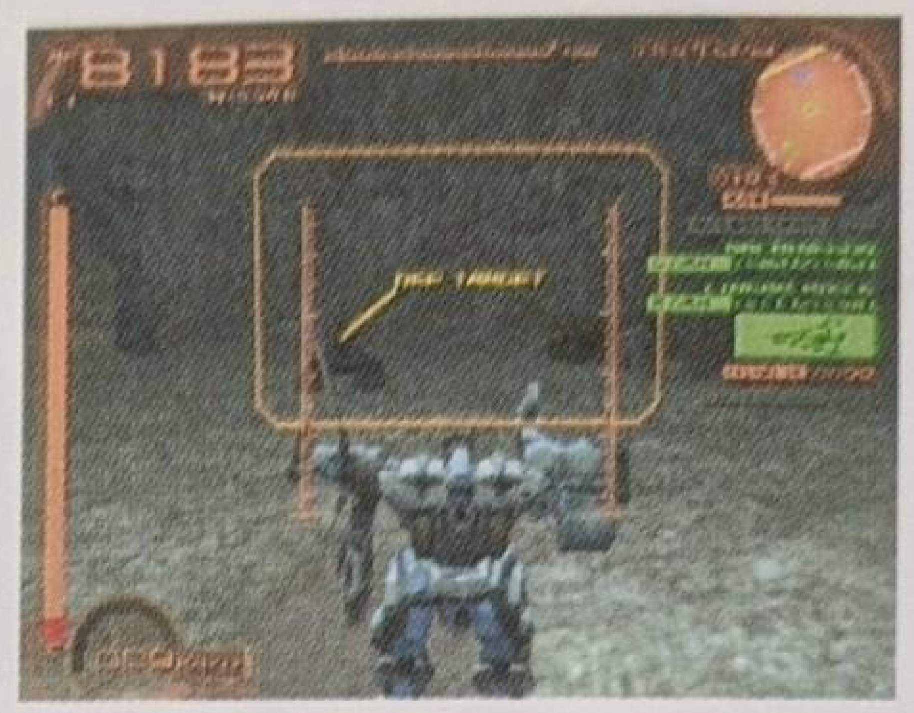
⬅最初からこのストレイタスと戦うミッションと思って臨んだほうがいいだろう。

22:00

独立勢力救援

独立武装勢力 // ボルデス採掘場

アライアンスから攻撃宣告を受けた独立武装勢力から救援の要請依頼が舞い込んだ。アライアンスを裏切り、行方不明中のエヴァンジェを匿っている、というのが理由なのだが、完全な言いがかりであり、目的は支配下に入らないレイヴンの排除であることは明らかだ。放ってはおけない。相手はMT10-BATとガードメカ・ジェリフィッシュの2種類の組み合わせで、手強くはないが、散らばって配置されているため、広範囲に動く必要がある。



⬅守るべき対象が点在していて、かなり広い範囲を動くことになる。

LAST MISSION

レイヴンとしての独立の姿勢をあくまで貫き通したその結果は?

5:00

インターネサイン破壊

ジャック・O // サークシティ・地下

いよいよインターネサインとパルヴァライザーを撃破する作戦が決行される。ジナイーダと2人で片方がインターネサインを、もう片方がパルヴァライザーを倒すのだ。まずはフロート型パルヴァライザーとの対決になる。



⬆最初の相手はパルヴァライザーのフロート型。

パルヴァライザー撃破

ジャック・O // インターネサイン

ここは左のインターネサイン破壊からの連続ミッションであり、パルヴァライザー撃破の仕上げ、飛行型との戦いになる。ついにこれが人類の未来を賭けた最後の戦いとなるのだ。なんとしても負けられない。



⬆ダメージは前ミッションをひきずったまま。

5:00

中枢突入

ジャック・O // サークシティ・地下

ジャック・Oがここまで生き残った主人公、ラストレイヴンに送った最後の依頼は、インターネサインとパルヴァライザーの破壊。特攻兵器が排出される排気パイプを逆走して、中枢部分へ突入するのだ。



⬆元を断たない限り、特攻兵器は無限に出てくる。

ジナイーダ撃破

ジャック・O // インターネサイン

ここも左のミッションからの連続ミッションとなる。なんとかインターネサインの破壊に成功するレイヴン。しかし、最後に彼の前に立ちはだかったのは、最強の力を求めるレイヴン、ジナイーダだった……。



⬆彼女に勝てば最強最後のレイヴンだが……。

バーテックス ルート

14:00 拠点偵察

バーテックス // タートラス司令本部跡地

アライアンスが旧企業の管理していたタートラス司令本部跡地で、密かに活動していたとの情報を得た。どういう目的なのかはわからないが、バーテックスにとって望ましいものではないことは確かなようだ。そこで依頼されたのがその情報収集と先制攻撃である。とにかく抵抗する敵勢力をすべて排除するのが、このミッションの目的だ。敵部隊はMT10-BAT以外は戦闘ヘリや装甲戦闘車などのメカばかり、手早く片付けてしまいたい。

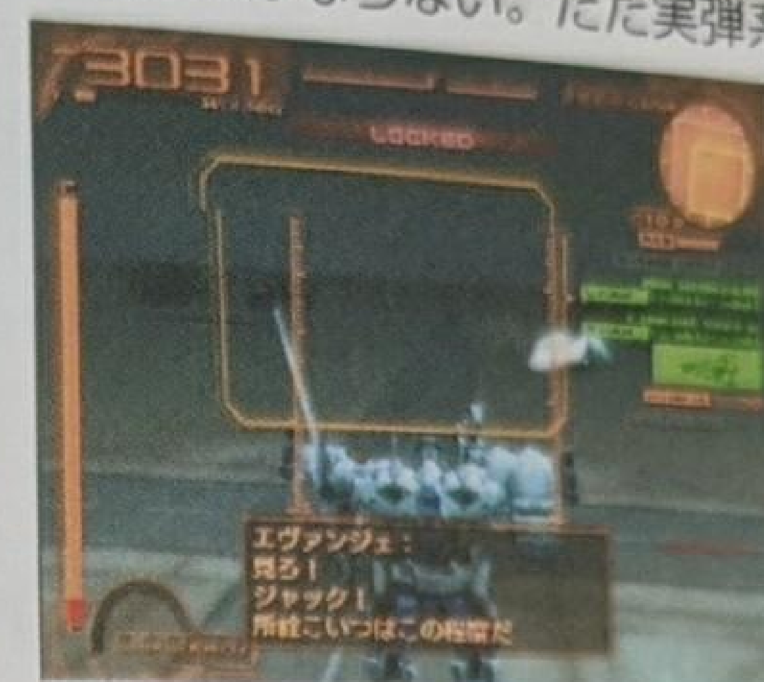


⬅ドームには2機のECM発生装置がある。まずはこれを破壊だ。

2:00 敵AC迎撃

ジャック・O // ファサード前線基地

バーテックスの本拠地であるサークシティに向かって、単身一機で進攻してくるACが確認される。これを進路上のファサード前線基地で迎え撃つミッションだ。敵ACはアライアンスの戦術部隊を率いるレイヴン、エヴァンジェの操るオラクル。このミッションはオラクルと1対1での戦いとなる。強い実弾系の攻撃に気をつけつつ、これを撃破しなければならない。ただ実弾系重視とはいえ、接近戦ではエネルギー攻撃もあるので要注意だ。



⬅ここもACオラクルとの一騎討ちで、アリーナ感覚のミッションだ。

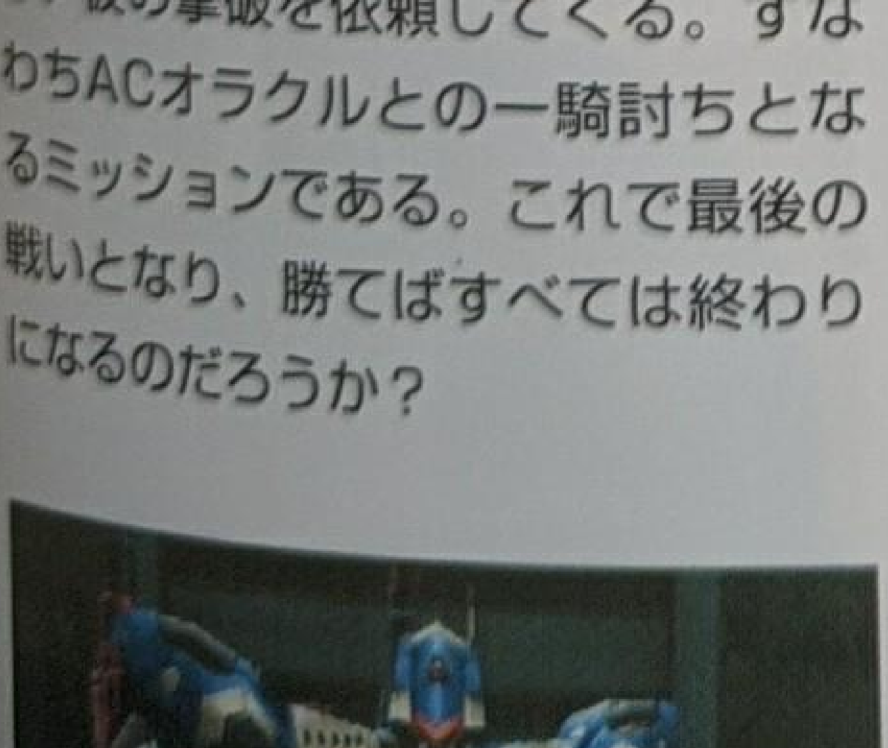
LAST MISSION

バーテックスが勝利を握れば、本当にレイヴンに理想的な未来が来るのだろうか？

4:00 未確認AC排除

バーテックス
サークシティ・地下

サークシティの地下にACオラクルが潜入した。バーテックスでは、エヴァンジェが裏切ったものだと判断し、彼の撃破を依頼してくる。すなわちACオラクルとの一騎討ちとなるミッションである。これで最後の戦いとなり、勝てばすべては終わりになるのだろうか？

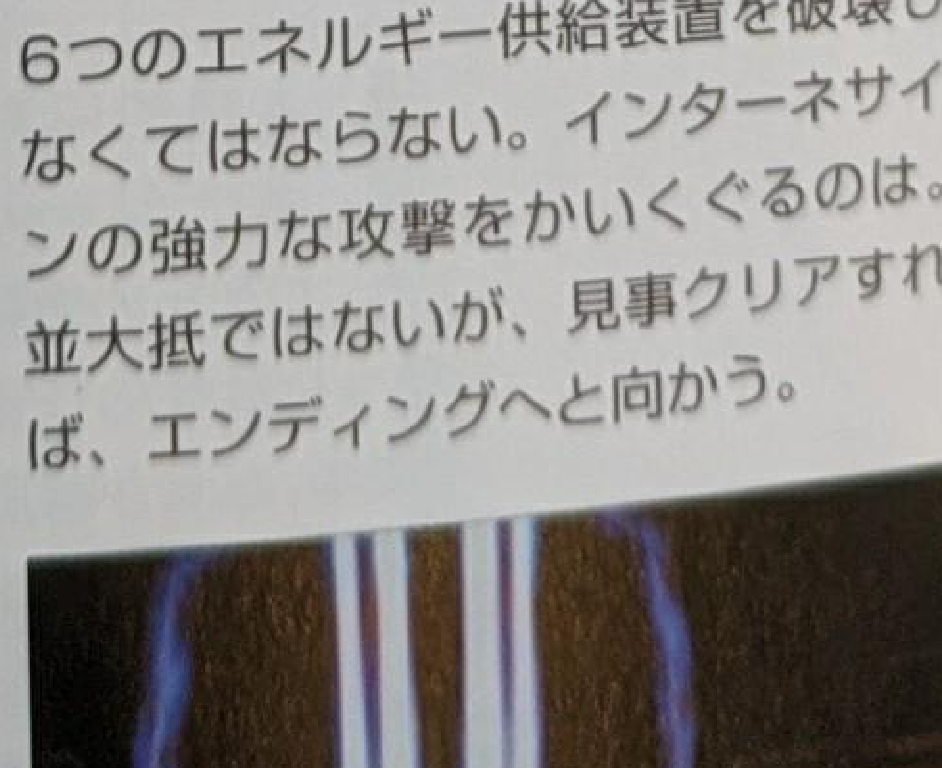


⬆強力な実弾兵器を叩き込んでくるオラクル。さすがに手強い相手だ。

インターネサイン破壊

エヴァンジェ
インターネサイン

ここも左のミッションからの連続ミッション。倒したエヴァンジェに施設の破壊を託される。そのためには6つのエネルギー供給装置を破壊しなくてはならない。インターネサインの強力な攻撃をかいくぐるのは並大抵ではないが、見事クリアすれば、エンディングへと向かう。

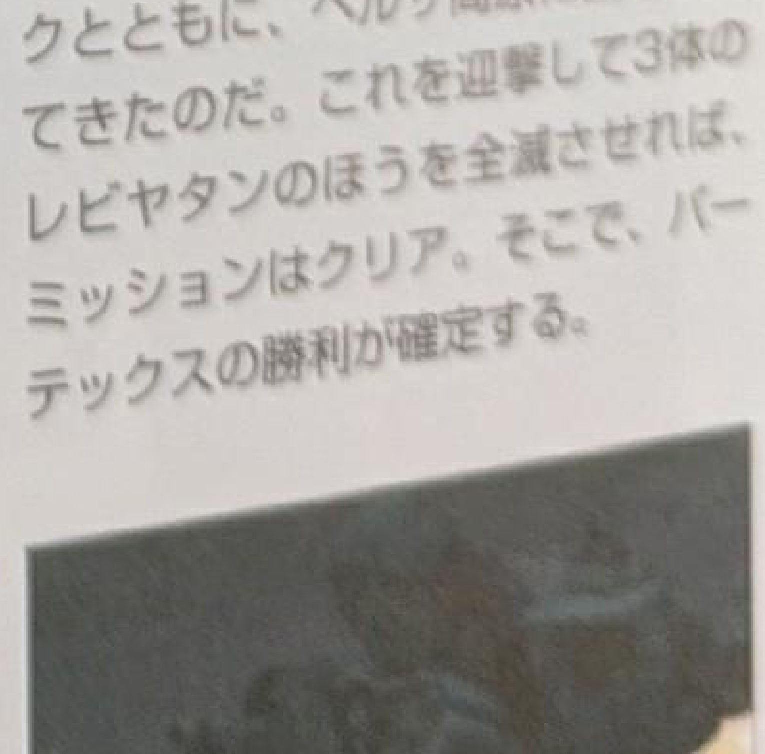


⬆思わず息をのむほど……。圧倒的な大きさのインターネサイン。

5:00 最終侵攻部隊せん滅

バーテックス
ベルザ高原

アライアンスが最後の抵抗を見せてきた。巨大飛行MTのレビヤタンの量産タイプ3機を航空機のガスホークとともに、ベルザ高原に出撃させてきたのだ。これを迎撃して3体のレビヤタンのほうを全滅させれば、ミッションはクリア。そこで、バーテックスの勝利が確定する。



⬆ラストバトルは、敵航空部隊との裂なる戦いとなる。

RAVENS

これぞまさしくラスト

アライアンス所属

AC オラクル
NAME エヴァンジェ



アライアンス側レイヴンの中では№1の実力者で、戦術部隊の司令官を務めていた。しかし、自分こそがドミナントだと信じて、力を求め続け、その結果、ついにはアライアンスを裏切ることになっていく。

AC バリオス・クサントス
NAME トロット・S・スパー



アライアンス戦術部隊の一員として、司令官補佐というポストに就いている。ただし、レイヴンとしてのレベルはそれほど高くない。

AC レイジングトレントⅣ
NAME ゴールディ・ゴードン



前作から組み替えを行ってきた愛機はついに「Ⅳ」。アライアンスの多くの重要任務を任されてはいたようだが、実力の評価は今ひとつ。

AC ピンチベック
NAME モリ・カドル



アライアンス本部の所属。当初は戦術部隊に所属していたが、司令官のエヴァンジェの評価が最低だったため、仕方なく本部が引き取った。

AC ヘヴンズレイ
NAME ジャウザー



アライアンスの正義を盲信する若きレイヴン。経験は浅いが才能あふれる戦い方。

AC サンダイルフェザー
NAME プリンシバル



アライアンス所属の唯一の女性レイヴン。才能はあるようだが、まだ力不足か。

バーテックス所属

AC フォックスアイ
NAME ジャック・O



かつてはアリーナのベスト5にも入っていた実力者。所属していた組織・レイヴンズアークの不正を暴いたこともあるレイヴンのカリスマ。だからこそ蜂起した際にも、多くの人間がついてきたのだが、なぜか後になって次々と離反している。

AC ウコンゴ・ワ・ペポ
NAME ンジャムジ



人格的にも高潔で、ジャック・Oからの信頼も厚かったはずのレイヴン。後半、なぜか離反者となってしまった。

AC Clown Crown
NAME Ω



純粋に破壊や殺しを楽しむレイヴン。常に戦いのことしか考えておらず、バーテックスではもっとも危険。

AC ストラックサンダー
NAME ライウン



実力はバーテックス内でも指折りのレイヴン。途中で敵と内通したとされ、粛清されるが、謎は残る。

AC エイミングホーク
NAME 烏大老



バーテックス最古参のレイヴンである。ジャック・Oの信頼も厚く、戦闘の指揮官をまかされている。

独立武装勢力

AC METIS
NAME ムーム




独立武装勢力を率いる女性レイヴン。最前線に立つことも多いが、それだけの実力がともなっているかといえば、疑問符が付くところ。

AC サウスネイル
NAME スベン.L.ゲヌビ




物欲と功名心が旺盛な評判の悪いレイヴン。誉められるような実力ももっていないのに、独立武装勢力を率いているのも、その功名心のためだろう。

AC クライストチャーチ
NAME ウォータン・バスカー




独立系のレイヴン。戦闘力のあるACに乗りながら、自分に有利な状況をつくり出す策士タイプ。

AC サドゥンドロップ
NAME VOLA-VOLANT




ウォータン・バスカーと行動をともにするレイヴン。飛行能力を重視した軽量機体のACを操る。

AC ニフルヘイム
NAME ケルベロス・ガルム



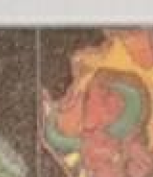

かつては"狂犬"とまで呼ばれたほど、手のつけられない犯罪者だったレイヴン。今はムームの武装勢力の中で、徹底したサポート役に回っている。

AC バレットライフ
NAME リム・ファイアー




レイヴンを狩るためなら手段を選ばない男。そのうえ、実力もしっかりしているとあっては、ある意味一番危険なレイヴンかもしれない。要注意人物だ。

AC ホットスパー
NAME グリーン・ホーン

自分以外にはレイヴンのいない小規模な武装勢力を率いている若きレイヴン。野望だけは大きい。

無所属レイヴン

AC ファシネイター
NAME ジナイーダ




戦いの中にただ強さだけを求める女性レイヴン。2大勢力の争いの中においても、まだ強さだけを求め自分のための戦いをしようとする。それだけに、最近、急速に力を付けてきており、今やどの勢力にも属さないレイヴンの中では最高の実力を誇る。おかげで、賞金首としての額も増えたのか、狙われる機会も多くなっているようだ。



AC パンツァーメサイア
NAME G-ファウスト



一度引退していたが、特攻兵器襲来の後、突如復帰した老兵。その意気やよし、という感じだが、いかんせんACの機体を構成するパーツが旧世代とやや古い。



AC ストレイタス
NAME ファントム



まだレイヴンズアークがあった時代に、一度離反していった男。最近になって急にレイヴンとしての活動を再開したが、腕はなまっていないという。

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
ARMORED CORE LAST RAVEN
CHAPTER 5

『ACNX』で、パーツに関連する変更点は2つある。ひとつは、パーツを売却する際の売値は買値の90%になるということ。もうひとつは、一部のパーツでパラメータを上昇させる「チューン」が行なえるようになった点だ。チューンできるパーツとパラメータは以下の通りである。

パーツ種類	チューン可能パラメータ
HEAD	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、対ECM性能
CORE	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、腕部最大積載量
ARMS	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、照準精度
LEGS	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、脚部最大積載量
BOOSTER	重量、ブースタ出力、ブースト時発熱量
GENERATOR	重量、EN出力、コンデンサ容量
RADIATOR	重量、消費EN、冷却性能

各パラメータ、アイコンの意味

パラメータ

全パーツ共通パラメータ
- **重量**：パーツの重さ。
- **消費EN**：パーツのエネルギー消費量。

外部パーツ共通パラメータ
- **AP**：パーツの耐久力。
- **実弾防御**：実弾系兵器に対する防御力。
- **EN防御**：エネルギー系兵器に対する防御力。
- **冷却性能**：被弾などで上昇した機体温度を下げる性能。

武器パーツ共通パラメータ
- **攻撃力**：弾丸1発あたりの攻撃力。
- **装弾数**：武器の使用可能回数。
- **射程距離**：武器の弾丸が届く距離。
- **発射間隔**：弾丸の発射後、次の弾丸を発射するまでにかかる時間。
- **命中時熱量**：弾丸が命中した敵に与える熱量。
- **弾単価**：弾丸1発あたりの価格。エネルギー系武器には存在しない。
- **最大ロック数**：一度にロックオンできる敵の数。
- **発射時消費EN**：エネルギー系武器の発射に伴うエネルギー消費量。
- **発射時自己反動**：キャノン系の武器の発射時に自機が受ける反動。

頭部パーツ固有パラメータ
- **安定性能**：被弾時と着地時の衝撃を軽減する性能。
- **対ECM性能**：ロックオンやレーダーを妨害するECMへの耐性。

コア固有パラメータ
- **腕部最大積載量**：装備可能な腕部パーツと武器の重量の合計。
- **迎撃性能**：敵ミサイルを迎撃できる確率。
- **迎撃範囲**：敵ミサイルを迎撃できる範囲。
- **耐熱温度**：
- **OB出力**：OBの出力。
- **OB時加速**：OBの加速力。
- **OB時消費EN**：OB発動時に消費するエネルギー。
- **OB時発熱量**：OB発動時に上昇する熱量。
- **EO攻撃力**：EOの攻撃力。
- **EO装弾数**：EOの攻撃可能回数。
- **EO発射間隔**：EOの発射から次弾発射までの時間。
- **EO射程距離**：EOの弾丸が届く距離。
- **EO命中時熱量**：EOが命中した敵に与える熱量。
- **EO弾単価**：実弾EOの弾丸1発あたりの価格。
- **EO発射時消費EN**：エネルギーEO発射時に消費されるエネルギー量。
- **オプションスロット数**：装備可能なオプションスロット数。

腕部パーツ固有パラメータ
- **ブレード適性**：腕部パーツとブレードの相性。
- **照準精度**：ロックオンした敵に対する照準の正確さ。
- **照準調整時間**：照準精度を十分に引き出した射撃に必要な時間。

脚部パーツ固有パラメータ
- **脚部最大積載量**：装備可能なパーツ重量の合計。
- **移動性能**：ブースタを使わずに移動する場合の速度。
- **着地時安定性**：着地したときの衝撃に対する安定性。
- **被弾時安定性**：被弾したときの衝撃に対する安定性。
- **旋回速度**：機体を旋回させる速度。
- **ブレーキ性能**：ブースト移動などから停止するまでの距離の短さ。
- **待機時消費EN**：静止状態でのエネルギー消費量。

ブースタ固有パラメータ
- **ブースト出力**：ブースタの出力。高いほど高速で移動できる。
- **ブースト時加速**：ブースタの加速力。
- **ブースト時消費EN**：ブースタ使用時に消費されるエネルギーの量。
- **ブースト時発熱量**：ブースタ使用時に上昇する熱量。

FCS固有パラメータ
- **最大ロック数**：一度にロックオンできる敵の数。
- **ロックタイム**：ロックオンにかかる時間。
- **ロック可能最大距離**：ロックオンできる最大距離。
- **ロック可能平均距離**：ロックオンできる平均距離。
- **捕捉最大範囲**：捕捉できる最大距離。
- **捕捉平均範囲**：捕捉できる平均範囲。
- **対ECM性能**：ロックオンやレーダーを妨害するECMへの耐性。
- **サイト並列処理能力**：複数の武器を同時に使用する際の性能。

ジェネレータ固有パラメータ
- **EN出力**：ジェネレータが一定時間で生み出すエネルギーの量。
- **コンデンサ容量**：ジェネレータに蓄えられるエネルギーの最大量。
- **緊急容量**：エネルギーゲージのレッドゾーンの長さ。
- **発熱量**：一定時間で発する熱量。

ラジエータ固有パラメータ
- **通常時冷却能力**：一定時間で下げることのできる熱量。
- **緊急時冷却能力**：熱暴走時に、一定時間で下げることのできる熱量。
- **緊急時消費EN**：熱暴走時に消費するエネルギー。

インサイド固有パラメータ
- **有効時間**：発射後、効果が持続している時間。
- **ECMレベル**：ロックオンやレーダーを妨害する能力。

エクステンション固有パラメータ
- **ブースト可能間隔**：補助ブースタが使用できる間隔。
- **同時発射数**：連動ミサイルが同時に発射される数。
- **撹乱性能**：ミサイルを撹乱する性能。
- **撹乱有効範囲**：ミサイルを撹乱できる最大範囲。
- **装填時増加弾数**：1回の装填で回復する弾数。
- **装填可能回数**：弾丸を装填できる回数。
- **装填可能間隔**：装填後、次に装填できるようになるまでの時間。
- **チャージ量**：発動時にエネルギーゲージが回復する量。
- **チャージタイム**：1回のチャージにかかる時間。
- **発動可能回数**：チャージを発動できる回数。
- **発動可能間隔**：1回チャージしてから次に発動できるまでの時間
- **発動時発熱量**：チャージ発動時に上昇する熱量。

レーダー固有パラメータ
- **レーダー距離**：レーダーの有効距離。
- **スキャン間隔**：レーダー上の表示を更新する周期。
- **対ECM性能**：ロックオンやレーダーを妨害するECMへの耐性。

ブレード固有パラメータ
- **ブレード範囲**：ブレードが届く範囲
- **攻撃時発熱量**：攻撃した際に上昇する熱量。

シールド固有パラメータ
- **断熱性能**：被弾によって上昇する熱量を抑える効果。
- **有効範囲**：シールドの防御効果が有効な角度。

オプショナルパーツ固有パラメータ
- **必要スロット数**：装備する再に必要となるコアのオプションスロット数。

アイコン

- COM MID：COMタイプ・標準　周囲の状況についての情報を提供
- COM HIGH：COMタイプ・高性能　周囲の状況について、詳細な情報を提供
- COM NEW：COMタイプ・新鋭　敵ACの武装に応じた戦術アドバイスを提供
- MAP NONE：マップ機能なし　自分の周囲のみ表示可能
- MAP AAP：エリア&地名表示機能　通過した場所と目標物の位置などを表示
- NIGHT SCOPE：暗視スコープ　夜間・暗闇での視界を確保
- BIO SENSOR：生体反応センサー　生体兵器をロックオン可能
- RADAR：頭部内蔵型レーダー
- STANDARD：レーダー表示タイプ・標準
- CIRCLE：レーダー表示タイプ・円形
- OCTAGON：レーダー表示タイプ・八角形
- MISSILE：ミサイル表示機能　レーダーに敵ミサイルを表示
- R-BIO SENSOR：生体表示機能　レーダーに生体兵器を表示
- OB：コアタイプ・オーバードブースト
- EO：コアタイプ・イクシードオービット
- HANGER：ハンガーユニット
- LOCK SINGLE：ロックタイプ・単体　1体の敵を集中してロックオンする
- LOCK MULTI：ロックタイプ・複数　複数の敵を順番にロックオンする
- SIGHT：サイトタイプ・標準
- SIGHT：サイトタイプ・特殊
- SIGHT：サイトタイプ・遠距離
- SIGHT：サイトタイプ・広角
- SIGHT：サイトタイプ・縦長
- SIGHT：サイトタイプ・横長
- NO LOCK：ロックオン不可
- SOLID：実弾系兵装
- ENERGY：エネルギー系兵装
- HANGER：格納可能

HEAD

頭部には、「ACNX」から新しい付加機能として暗視スコープが加わった。また、対ECM性能が低いパーツは、ロックオン障害の生じる状況下で苦戦を強いられるだろう。

CATEGORY	価格	冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP	付加機能	安定性能	レーダー間隔	レーダー距離	対ECM性能	解説
CR-H69S	29900 C	E	E	C	S	S	B	COM MID / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	S	—	—	E	初期装備の第1世代機。貧弱な付加機能に加え基本性能も低く、実用に耐えるとはいい難い。
CR-YH70S2	35500 C	C	D	C	A	S	A	COM MID / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	S	—	—	C	CR-H69Sの改良試作型。レーダーは非搭載だが基本性能が大幅に向上し、とくに消費ENが少ない。
H01-WASP	40000 C	D	D	D	A	S	A	COM MID / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	B	—	—	E	APと重量、消費ENに優れ、未だ現役の第1世代。レーダーは非搭載だが軽量機の生存性向上に有用。
CR-H72S3	41700 C	B	C	C	A	A	B	COM HIGH / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	S	—	—	D	冷却性能に優れる軽量第2世代。対ECM性能以外は基本性能も良好だが、レーダーの非搭載が難点。
CR-H73E	49500 C	E	D	D	A	C	E	COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	B	E	E	A	対ECM性能が向上した電子戦型だが、消費ENとレーダーのスキャン間隔に難。実用性はやや低い。
H02-WASP2	52000 C	C	E	B	B	B	B	COM MID / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	E	E	E	B	H01-WASPにレーダー機能を付加。その他の付加機能も向上したが、レーダー自体の性能は良くない。
CR-H81S4	54500 C	B	C	B	B	S	A	COM MID / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	S	—	—	D	CR-H72S3の消費ENと防御力を強化。レーダー非搭載で対ECM性能は低いが、対AC戦には有効。
H03-BEETLE	62000 C	A	D	S	E	S	S	COM MID / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	B	—	—	E	最高の実弾防御力を誇る重装型。肩部レーダーと併用するなら、重装甲AC用の頭部として役に立つ。
CR-H84E2	60000 C	B	E	C	A	B	D	COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	B	S	C	A	CR-H73Eの後継機。手堅い基本性能と優秀なレーダーを併せ持ち、実用性が大幅に向上した。
H04-CICADA	60000 C	D	E	D	S	S	D	COM HIGH / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	S	—	—	C	最軽量で消費ENも少ない機動力重視型。付加機能も充実し、あらゆる環境で活躍が期待できる。
CR-YH85SR	64800 C	D	C	B	C	C	A	COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	C	C	D	B	多彩な付加機能を持つ試作型。レーダーを除けば性能水準は高く、ほぼ万能な汎用性を誇る。
H05-HORNET	67000 C	A	C	B	D	D	A	COM HIGH / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	D	A	D	A	再設計された第3世代標準機。性能バランスは優秀だが、機体負荷が大きく簡単には使えない。
YH06-LADYB	72000 C	S	C	S	E	A	S	COM MID / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / ACNX ACNB ACLR	A	—	—	B	H03-BEETLEを改修した試作機。EN防御力が向上し、より実戦的な性能バランスとなった。
CR-H97XS-EYE	73300 C	D	C	C	A	E	B	COM NEW / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	A	S	C	A	軽量ながら防御力と安定性に優れ、レーダーも備えた第4世代機。消費ENの多さだけが唯一の欠点。
H07-CRICKET	77000 C	E	B	C	S	D	D	COM HIGH / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	C	D	D	S	対ECM性能とEN防御力に優れる軽量機。ただし消費ENやレーダー性能などに劣り、汎用性は低い。
YH08-MANTIS	90000 C	B	C	B	A	C	C	COM MID / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	E	B	S	A	高性能レーダーを備えた索敵型。やや多い消費ENを除けば基本性能も高水準で、使い勝手は良好。
H09-SPIDER	92000 C	B	S	C	C	A	A	COM HIGH / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	D	E	E	C	抜きん出たEN防御力を誇り、付加機能も充実。だが基本性能と重量に劣り、使用する局面は少ない。
CR-H95EE	95800 C	E	C	E	S	E	E	COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	S	S	B	S	全付加機能と優秀なレーダーを備えた電子戦型。耐久性と冷却性能は非常に低いが、索敵面は磐石だ。
H10-CICADA2	100000 C	B	C	B	A	B	C	COM HIGH / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR / ACNX ACNB ACLR	C	D	B	S	H04-CICADAの後継機。優れた対ECM性能と性能バランスを誇り、機体を問わずお勧めできる。

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4 PARTS LIST
CHAPTER 5

CATEGORY
CR-H98XS-EYE2

103300 C



冷却性能	A	重量	C
EN防御	C	消費EN	E
実弾防御	B	AP	B

COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACNX / ACNB / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	C	レーダー距離	D
レーダー間隔	C	対ECM性能	B

CR-H97XS-EYEの重装甲型だが、重量と消費ENもさらに増加。性能に比して扱いにくさが目立つ。

CATEGORY
H11-QUEEN

120000 C



冷却性能	A	重量	B
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	B	AP	A

COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACNX / ACNB / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	B	レーダー距離	E
レーダー間隔	A	対ECM性能	A

高レベルで安定した性能を誇る第4世代機。レーダー距離の短さも、スキャンの早さで気にならない。

CATEGORY
YH12-MAYFLY

99900 C



冷却性能	A	重量	A
EN防御	E	消費EN	C
実弾防御	D	AP	D

COM NEW / MAP NONE / RADAR / BIO SENSOR / ACNB / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	B	レーダー距離	S
レーダー間隔	B	対ECM性能	S

基本性能はやや物足りないが、レーダー距離は最長。遠距離武器と組み合わせれば活躍が見込める。

CATEGORY
CR-H05XS-EYE3

89800 C



冷却性能	D	重量	A
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	A	AP	B

COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACNB / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	S	レーダー距離	E
レーダー間隔	S	対ECM性能	A

驚異的な性能を誇るEYEシリーズの最高峰。冷却性能をチューンすれば、隙は皆無と言っていい。

CATEGORY
CR-H06SR2

100000 C



冷却性能	A	重量	C
EN防御	A	消費EN	E
実弾防御	A	AP	B

COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	B	レーダー距離	D
レーダー間隔	C	対ECM性能	D

重量に比して基本性能が低く、消費ENは莫大。ほとんど利点が見当たらないという困った一品。

CATEGORY
YH13-LONGHORN

82500 C



冷却性能	B	重量	E
EN防御	B	消費EN	A
実弾防御	S	AP	S

COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	E	レーダー距離	E
レーダー間隔	D	対ECM性能	D

多機能性と耐久性に優れ、消費ENも控えめ。ただし重量が極めて重く、効率の点でやや難がある。

CATEGORY
YH14-STING

120000 C



冷却性能	C	重量	B
EN防御	C	消費EN	D
実弾防御	C	AP	B

COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	C	レーダー距離	S
レーダー間隔	B	対ECM性能	S

広域レーダーと多彩な付加機能を持ち、基本性能も高水準。消費ENさえ我慢できれば、信頼性は高い。

CATEGORY
CR-YH85SR

89000 C



冷却性能	B	重量	B
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	C	AP	A

COM HIGH / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	C	レーダー距離	C
レーダー間隔	S	対ECM性能	S

最高の対ECM性能に加え、全付加機能を網羅。基本性能も高く、ミッション時の安定感は抜群だ。

CATEGORY
CR-H06XS-EYE4

64000 C



冷却性能	S	重量	A
EN防御	C	消費EN	E
実弾防御	B	AP	B

COM NEW / MAP A&P / RADAR / BIO SENSOR / ACLR / NIGHT SCOPE / MISSILE / R-BIO SENSOR

安定性能	D	レーダー距離	D
レーダー間隔	B	対ECM性能	B

EYEシリーズ最新の試作型だが、性能はCR-H05XS-EYE3以下。敢えて使用する意義は薄い。





Military Fact 軍事戦闘用語 5

作戦行動と個人装備
[command method / personal gear equipment]

傭兵の標準的な戦闘メソッドとは、戦略戦術作戦という計画に基づく行動レベルではクライアントが策定した作戦指示と指揮官の命令を遵守し、さらに細かな最前線での局地戦闘レベルでは個々のチームや傭兵自身の判断にある程度自由度を高く設定する。実際に目標到達と成果獲得までの方法論は本人らの裁量に任されることも多いという。これに対して、最も厳格な官僚組織である国家正規軍では作戦遂行時に如何に規律と実施能力をもって作戦本部の立てた命令と上官の指揮通りに行動し、かつ成果を収めたかが作戦の成否と同じ重さをもって評価の対象とされる。それは勲章の授与に象徴される栄誉やその対極の処罰、そして位階向上審査のポイント獲得へとつながってゆく非常に重要な要素なのである。だがしかし、みずからの成功報酬や抑えきれない戦闘本能の昇華と充足のために死への恐怖すら快感に変えて雇われた傭兵にすれば、官僚組織の中での立身出世や勲章など少しの興味もない。そんな彼らをクライアントは制御する気もなく、ただ目的達成だけを最終条件として彼らを雇う。武装の調達にしてもクライアントから支給されるのは弾薬や基本の作戦機体だけであり、場合によっては糧食や追加装備が自前調達ということもある。防弾ベストや拳銃などの個人装備の多くは傭兵たちが各員自分の好みに合わせて調達する。自分でそろえた狙撃銃と戦闘バギーを駆って戦場を渡り歩いたり、自慢の輸送機で物資の運び屋を営み、荒稼ぎする個人事業主もいるそうだ。傭兵とは戦場のフリーランサー（自由槍兵）であり、装備は各自の責任で調達整備されるのだ。

Column

CORE



「ACNX」では、コアパーツの中に一部の武器を格納できる新機能、ハンガーユニットが登場した。継戦能力を高め、または切り札を温存する手段として活用したい。

CR-C69U



61000 C

冷却性能	E	重量	S
EN防御	S	消費EN	B
実弾防御	D	AP	D

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	B	耐熱温度	C
オプションスロット数	B	迎撃性能	S
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

格納機能搭載の初期装備。中量級にしては軽く迎撃性能も高めだが、性能的にはやはり物足りない。

C01-GAEA

CATEGORY



62200 C

冷却性能	D	重量	D
EN防御	A	消費EN	E
実弾防御	B	AP	A

HANGER ENERGY / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	D	耐熱温度	E
オプションスロット数	A	迎撃性能	—
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	D
EO射程距離	S	EO発射間隔	D
EO命中時熱量	D	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	B		

基本性能が全般に低く、とくに消費ENが多い。エネルギー弾EOの弾速だけが、ほぼ唯一のメリット。

CR-C75U2

CATEGORY



67500 C

冷却性能	B	重量	A
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	B	AP	A

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	C	耐熱温度	S
オプションスロット数	C	迎撃性能	A
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

格納機能のみの旧式ながら、性能バランスは優秀。とくに耐熱温度が高く、安心感はなかなかだ。

RAKAN

CATEGORY



87770 C

冷却性能	D	重量	S
EN防御	S	消費EN	B
実弾防御	E	AP	E

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	D	耐熱温度	D
オプションスロット数	S	迎撃性能	—
OB出力	B	OB時加速	B
OB時消費EN	S	OB時発熱量	D
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

軽量級並みの重量と優秀なOB、スロットの多さが魅力。耐久性は低いので高機動戦術を意識しよう。

C04-ATLAS

CATEGORY



128000 C

冷却性能	B	重量	C
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	C	AP	A

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	C	耐熱温度	B
オプションスロット数	C	迎撃性能	—
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	A	OB時発熱量	S
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

格納機能と低出力・低発熱のOBを搭載。冷却性能も高いため、操作の容易なOBを細かく用いたい。

CR-C89E

CATEGORY



139300 C

冷却性能	D	重量	D
EN防御	C	消費EN	B
実弾防御	A	AP	A

HANGER SOLID / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	D	耐熱温度	D
オプションスロット数	B	迎撃性能	E
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	A
EO射程距離	A	EO発射間隔	A
EO命中時熱量	C	EO弾単価	C
EO発射時消費EN	—		

平均的な性能を持つ中量コア。エネルギー管理不要の実弾EOは扱いやすいが、弾切れには要注意。

CR-C90U3

CATEGORY



169900 C

冷却性能	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	A	AP	A

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	A	耐熱温度	B
オプションスロット数	A	迎撃性能	B
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

CR-C75U2の防御力と腕部積載量を強化。性能は十二分なのだが、やはりEO／OBの非搭載が痛い。

CR-C06U5

CATEGORY



170000 C

冷却性能	D	重量	C
EN防御	A	消費EN	E
実弾防御	A	AP	A

HANGER / ACLR

腕部最大積載量	D	耐熱温度	B
オプションスロット数	B	迎撃性能	S
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

耐久性に優れた格納機能型。消費ENは多いがミサイル迎撃率が高く、機動力より防御重視なら有用。

CR-YC03U4

CATEGORY



122000 C

冷却性能	C	重量	B
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	B	AP	S

HANGER / ACLR

腕部最大積載量	B	耐熱温度	A
オプションスロット数	A	迎撃性能	S
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

CR-C06U5のプロトタイプ。防御力は若干劣るが腕部積載量が高く、重装備化に向いている。

C02-URANUS

CATEGORY



70000 C

冷却性能	E	重量	B
EN防御	S	消費EN	D
実弾防御	D	AP	D

HANGER ENERGY / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	E	耐熱温度	E
オプションスロット数	S	迎撃性能	—
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	E	EO装弾数	S
EO射程距離	B	EO発射間隔	S
EO命中時熱量	E	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	S		

単発連射式エネルギー弾EOを備えた軽量コア。スロットは最多だが消費ENが多く、熱暴走に弱い。

C03-HELIOS

CATEGORY



80000 C

冷却性能	E	重量	A
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	E	AP	E

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	E	耐熱温度	B
オプションスロット数	A	迎撃性能	—
OB出力	S	OB時加速	S
OB時消費EN	D	OB時発熱量	A
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

高いOB性能を誇る軽量コア。瞬発力はかなりのものだが防御性能は最低ランクで、消費ENも多め。

CATEGORY

CR-C84O/UL



131000 C	
冷却性能	D
重量	A
EN防御	C
消費EN	C
実弾防御	E
AP	E

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	D	耐熱温度	D
オプションスロット数	A	迎撃性能	B
OB出力	A	OB時加速	A
OB時消費EN	C	OB時発熱量	B
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

防御力とOB性能はC03-HELIOSと同程度だが、格納機能と迎撃機能を併せ持ち、汎用性に勝る。

CATEGORY

YC07-CRONUS



160000 C	
冷却性能	C
重量	S
EN防御	S
消費EN	C
実弾防御	D
AP	C

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	C	耐熱温度	B
オプションスロット数	S	迎撃性能	—
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

最軽量ながら防御力は軽量級で最高水準。スロットも多いが、格納機能のみなのが悔やまれる。

CATEGORY

CR-C98E2



188000 C	
冷却性能	E
重量	B
EN防御	S
消費EN	C
実弾防御	D
AP	C

HANGER SOLID / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	E	耐熱温度	E
オプションスロット数	S	迎撃性能	S
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	E	EO装弾数	S
EO射程距離	E	EO発射間隔	S
EO命中時熱量	E	EO弾単価	C
EO発射時消費EN	—		

高い防御力を持つ軽量EOコア。実弾EOは弾数こそ少ないが瞬間火力は充分で、スロットも多い。

CATEGORY

CR-YC99UL



88000 C	
冷却性能	B
重量	S
EN防御	A
消費EN	B
実弾防御	C
AP	C

HANGER / ACLR

腕部最大積載量	D	耐熱温度	C
オプションスロット数	A	迎撃性能	D
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

軽量で基本性能が高く、迎撃性能も保有。だが、このスペックで格納機能のみでは実用性に乏しい。

CATEGORY

CR-YC010/UL2



89000 C	
冷却性能	C
重量	S
EN防御	E
消費EN	D
実弾防御	D
AP	D

HANGER / ACLR

腕部最大積載量	C	耐熱温度	C
オプションスロット数	S	迎撃性能	B
OB出力	B	OB時加速	A
OB時消費EN	A	OB時発熱量	B
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

格納機能と低消費OBを持つ試作型。他パーツの消費ENを抑え、OBを多用する戦法に活かしたい。

CATEGORY

YC08-ICURUS



110000 C	
冷却性能	E
重量	A
EN防御	S
消費EN	E
実弾防御	D
AP	D

HANGER / ACLR

腕部最大積載量	D	耐熱温度	E
オプションスロット数	S	迎撃性能	—
OB出力	A	OB時加速	A
OB時消費EN	E	OB時発熱量	B
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

軽量OBコアではEN防御力が高く、回避と防御を両立。ただし消費ENと熱効率の悪さには要注意だ。

CATEGORY

CR-C77O/U



85000 C	
冷却性能	S
重量	D
EN防御	D
消費EN	A
実弾防御	A
AP	A

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	A	耐熱温度	A
オプションスロット数	E	迎撃性能	C
OB出力	E	OB時加速	E
OB時消費EN	S	OB時発熱量	S
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

格納機能とOB、迎撃機能を完備。重量級としては防御力が低いので、回避性能をフル活用したい。

CATEGORY

CR-C83UA



99000 C	
冷却性能	S
重量	C
EN防御	B
消費EN	S
実弾防御	S
AP	S

HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	S	耐熱温度	S
オプションスロット数	D	迎撃性能	B
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

格納機能のみだが防御性能と冷却性能に優れ、安心感は抜群。重量も控えめで、利用価値は十分だ。

CATEGORY

C05-SELENA



145000 C	
冷却性能	A
重量	E
EN防御	D
消費EN	A
実弾防御	S
AP	S

HANGER ENERGY / ACLR

腕部最大積載量	B	耐熱温度	C
オプションスロット数	C	迎撃性能	—
OB出力	—	OB時加速	—
OB時消費EN	—	OB時発熱量	—
EO攻撃力	S	EO装弾数	E
EO射程距離	B	EO発射間隔	E
EO命中時熱量	S	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	E		

最重量だが、極めて高威力のエネルギー弾EOを装備。重装ACには欠かせない主力パーツといえる。

CATEGORY

C06-EOS

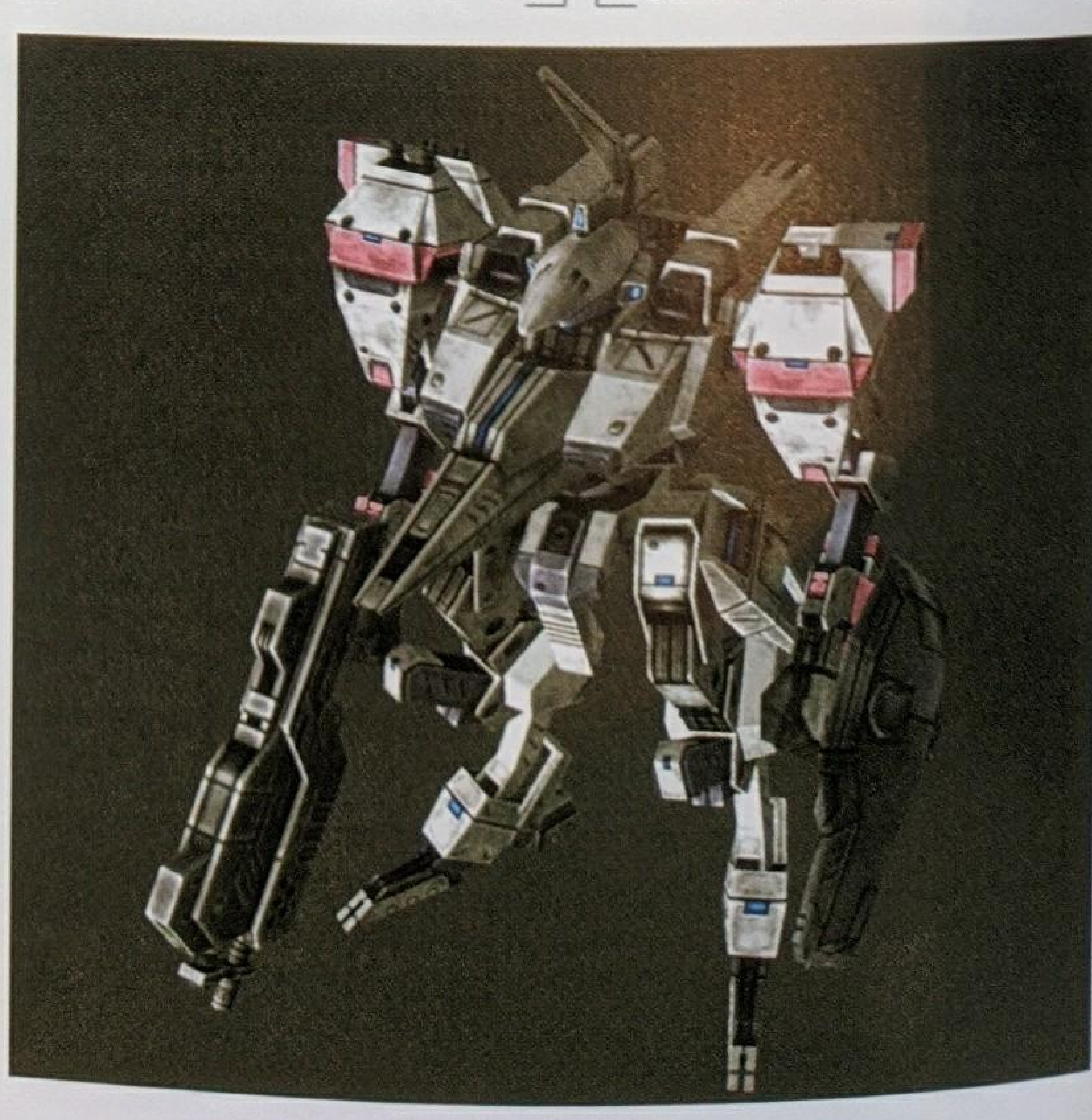


150000 C	
冷却性能	S
重量	D
EN防御	E
消費EN	S
実弾防御	A
AP	S

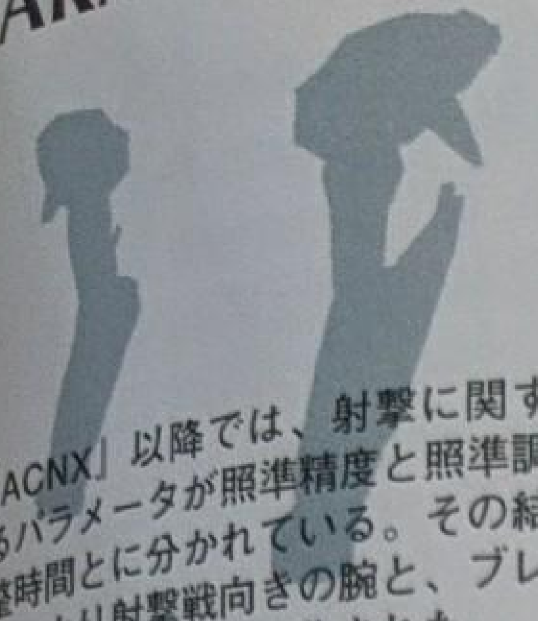
HANGER / ACNX ACNB ACLR

腕部最大積載量	A	耐熱温度	S
オプションスロット数	D	迎撃性能	—
OB出力	S	OB時加速	S
OB時消費EN	E	OB時発熱量	E
EO攻撃力	—	EO装弾数	—
EO射程距離	—	EO発射間隔	—
EO命中時熱量	—	EO弾単価	—
EO発射時消費EN	—		

最高出力のOBを備えた重量コア。EN防御力は最低なので、こまめなOBで緊急回避を行おう。



ARMS



「ACNX」以降では、射撃に関するパラメータが照準精度と照準調整時間とに分かれている。その結果、より射撃戦向きの腕と、ブレード向きの腕が差別化された。

CATEGORY
CR-A69S
35500 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 D / EN防御 E / 実弾防御 D / 重量 B / 消費EN A / AP B

ブレード適正 D / 照準調整時間 B / 照準精度 C

初期装備の中量第1世代機。重大な欠点はないが性能はおしなべて低く、早期の買い替えが望ましい。

CATEGORY
CR-A71S2
39500 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 A / EN防御 E / 実弾防御 D / 重量 B / 消費EN A / AP C

ブレード適正 C / 照準調整時間 A / 照準精度 D

CR-A69Sを軽量化した第2世代。他の性能は一長一短だが、バランスは良好で安定感はまずまず。

CATEGORY
A01-GALAGO
40000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 E / EN防御 D / 実弾防御 C / 重量 B / 消費EN B / AP B

ブレード適正 C / 照準調整時間 C / 照準精度 D

優れた射撃性能が特徴の中量第1世代。実弾とENの防御力バランスも良好だが、冷却性能が低い。

CATEGORY
CR-H98XS-EYE2
52000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 E / EN防御 S / 実弾防御 D / 重量 A / 消費EN B / AP C

ブレード適正 C / 照準調整時間 A / 照準精度 C

EN防御に特化した中量級。相手によっては非常に有効だが、冷却性能が最悪で汎用性に乏しい。

CATEGORY
CR-A72F
43800 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 A / EN防御 E / 実弾防御 A / 重量 B / 消費EN A / AP B

ブレード適正 C / 照準調整時間 A / 照準精度 B

実弾防御力と冷却性能に優れ、他の性能も概ね良好。反面EN防御力は致命的に低く、戦う相手を選ぶ。

CATEGORY
CR-A80S3
54800 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 C / EN防御 D / 実弾防御 C / 重量 B / 消費EN A / AP B

ブレード適正 D / 照準調整時間 A / 照準精度 B

CR-A71S2を再調整した第3世代。ブレード適性以外に欠点がなく、局面と機体を問わず使用できる。

CATEGORY
A07-LEMUR
78000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 C / EN防御 S / 実弾防御 S / 重量 C / 消費EN D / AP A

ブレード適正 A / 照準調整時間 A / 照準精度 S

最高のEN防御力と高い実弾防御力が魅力の中量級。重量と消費ENは法外だが、装備できれば心強い。

CATEGORY
A09-LEMUR2
85000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 S / EN防御 S / 実弾防御 A / 重量 B / 消費EN C / AP C

ブレード適正 B / 照準調整時間 A / 照準精度 S

A07-LEMURの消費ENと重量を軽減。そのぶん防御力も低下したが、扱いやすさはこちらが上だ。

CATEGORY
CR-A82SL
54800 C



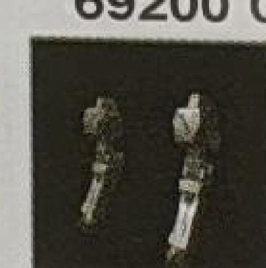
ACNX ACNB ACLR

冷却性能 C / EN防御 E / 実弾防御 D / 重量 A / 消費EN S / AP D

ブレード適正 B / 照準調整時間 A / 照準精度 A

重量と消費EN、防御バランスに優れた標準的な軽量級。冷却性能は低いので、上手くフォローしよう。

CATEGORY
CR-A88FG
69200 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 C / EN防御 D / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN B / AP E

ブレード適正 A / 照準調整時間 S / 照準精度 S

防御性能は低いが、最軽量で射撃性能も最高。狙撃からマシンガンの集弾率向上まで幅広く活躍する。

CATEGORY
A05-LANGUR
75000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 C / EN防御 C / 実弾防御 D / 重量 A / 消費EN B / AP E

ブレード適正 S / 照準調整時間 A / 照準精度 B

平均的以上の性能を持つ、扱いやすい軽量級。とくにブレード適性に優れ、接近戦で真価を発揮する。

CATEGORY
A06-GIBBON2
75000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 D / EN防御 A / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN B / AP D

ブレード適正 B / 照準調整時間 S / 照準精度 C

軽量級随一のEN防御力を誇るが、実弾防御力と消費ENが難。パーツ間調整が必須で扱いは難しい。

CATEGORY
A11-MACAQUE
91000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 D / EN防御 B / 実弾防御 D / 重量 A / 消費EN C / AP C

ブレード適正 C / 照準調整時間 C / 照準精度 D

攻撃・防御の両面に優れた軽量級。消費ENと重量を上手くフォローできれば、装備する価値はある。

CATEGORY
CR-A92XS
76100 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 C / EN防御 E / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN S / AP D

ブレード適正 B / 照準調整時間 A / 照準精度 A

防御力は低いが消費ENが格段に少ない、軽量第4世代。ブースタを多用する高機動ACには最適だ。

CATEGORY
CR-A94FL
87700 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 A / EN防御 D / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN B / AP E

ブレード適正 A / 照準調整時間 A / 照準精度 S

攻撃性能と冷却性能は良好だが、実弾防御力と消費ENに難。総じてバランスが良いとはいい難い。

CATEGORY
CR-A75A
49800 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 D / EN防御 B / 実弾防御 A / 重量 D / 消費EN C / AP A

ブレード適正 E / 照準調整時間 D / 照準精度 D

CR-A69Sを再調整した重量級。防御力、ブレード適性、冷却性能など問題点が目立ち、出番は少ない。

CATEGORY
A02-DRILL
55000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 E / EN防御 A / 実弾防御 S / 重量 E / 消費EN D / AP S

ブレード適正 D / 照準調整時間 E / 照準精度 E

最高の実弾防御力とAPを誇る重量級。照準性能は最低なので、肩武器主体のタンクで持久戦を狙おう。

CATEGORY
A04-BABOON
70000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 A / EN防御 S / 実弾防御 S / 重量 E / 消費EN C / AP S

ブレード適正 D / 照準調整時間 E / 照準精度 E

A02-DRILLより防御バランスに優れ、冷却性能も段違い。ただし照準性能は大差なく、扱いは困難だ。

CATEGORY
CR-A89AG
82500 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能 C / EN防御 S / 実弾防御 A / 重量 D / 消費EN D / AP A

ブレード適正 B / 照準調整時間 A / 照準精度 S

重量級では桁違いの照準性能を誇り、防御力も及第点。腕武器を主力とするなら必須といってよい。

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4 PARTS LIST
CHAPTER 5

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4 PARTS LIST
CHAPTER 5

CATEGORY

CR-A98A2

CREST ind.

89200 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
S	A	S	D	D	D

ブレード適正	B	照準精度	C
照準調整時間	C		

重量級では消費ENが最少で、冷却性能も最高。ブースタ機動力を確保したいなら、検討の価値はある。

CATEGORY

A08-DRILL2

88000 C



ACNX ACNB ACLR

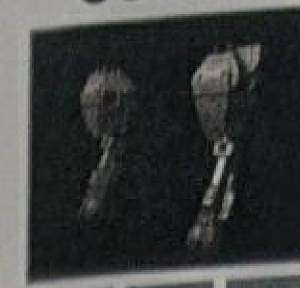
冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
B	S	S	D	E	S

ブレード適正	A	照準精度	C
照準調整時間	D		

高次元な防御バランスは魅力だが、非常識に多い消費ENが大問題。使い道を見つけるのは難しい。

YA10-LORIS

90000 C

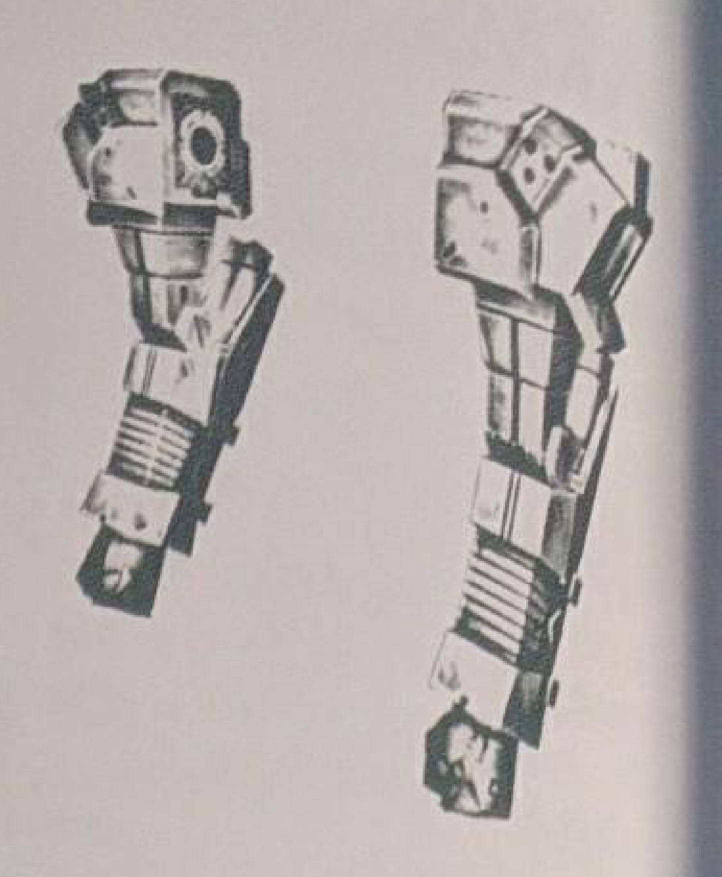


ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
A	A	B	A	C	D

ブレード適正	S	照準精度	S
照準調整時間	A		

圧倒的な防御力とブレード適性を誇る軽量級。他パーツの性能を犠牲にしてでも使う価値はある。



WEAPON ARMS



「ACNX」から、武器腕にも実弾防御とEN防御が設定されるようになった。武器腕の装備による防御面のリスクは減少したが、攻防のバランスを意識した選択が必要になったともいえる。

CATEGORY

CR-WA69MG

CREST ind.

56000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
A	D	S	C	S	C

SIGHT WS / SOLID

照準精度	E	照準調整時間	A
攻撃力	E:E	装弾数	S
射程距離	C:D	発射間隔	S:S
命中時熱量	E:E	弾単価	S
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

高熱量の実弾を高速連射するマシンガン。接近戦では最強といってよい攻撃効率を誇る。

CATEGORY

CR-WA69MS

CREST ind.

57000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
C	D	D	S	B	E

SIGHT ST / SOLID

照準精度	B	照準調整時間	B
攻撃力	D:D	装弾数	D
射程距離	B:C	発射間隔	A:A
命中時熱量	E:E	弾単価	A
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

同時発射数を切り替え可能な小型ミサイル。放物線弾道を描くため、近距離の敵には命中しない。

CATEGORY

WA03-TAURUS

68100 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
C	B	D	C	B	C

SIGHT ST / SOLID

照準精度	B	照準調整時間	B
攻撃力	D:D	装弾数	D
射程距離	B:C	発射間隔	A:A
命中時熱量	E:E	弾単価	B
最大ロック数	B:B	発射時消費EN	—:—

通常型と高誘導型を撃ち分け可能な小型ミサイル。追尾性に優れた後者の命中率が最大の魅力。

CATEGORY

CR-WA75MSP

CREST ind.

118000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
S	E	C	E	E	S

SIGHT ST / SOLID

照準精度	S	照準調整時間	A
攻撃力	S:S	装弾数	E
射程距離	D:E	発射間隔	E:E
命中時熱量	S:S	弾単価	E
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

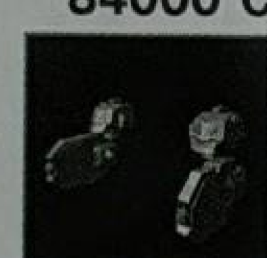
驚異的威力を誇る大型ミサイル。4発同時に当てれば勝ったも同然だが、弾速が遅く迎撃装置が天敵。

CATEGORY

CR-WA77MS/V

CREST ind.

84000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
B	B	A	D	B	B

SIGHT ST / SOLID

照準精度	B	照準調整時間	B
攻撃力	D:D	装弾数	D
射程距離	C:A	発射間隔	A:A
命中時熱量	E:E	弾単価	B
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

通常型と垂直発射型に切り替え可能な連装ミサイル。近距離では通常型、遠距離では垂直型が有効。

CATEGORY

CR-WA91MSM

CREST ind.

104000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
D	B	S	C	D	D

SIGHT ST / SOLID

照準精度	S	照準調整時間	S
攻撃力	E:E	装弾数	C
射程距離	S:A	発射間隔	A:A
命中時熱量	E:E	弾単価	C
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

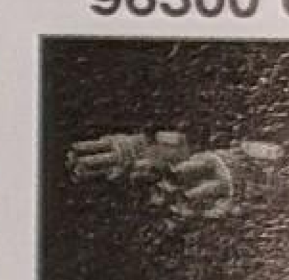
最大10発のマイクロミサイルを同時発射。威力は低いが全弾命中しやすく、補助武器としては優秀。

CATEGORY

CR-WA69BZ

CREST ind.

96300 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
D	E	S	D	A	S

SIGHT ND / SOLID

照準精度	A	照準調整時間	C
攻撃力	B:B	装弾数	E
射程距離	C:C	発射間隔	A:B
命中時熱量	D:D	弾単価	B
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

威力と熱量に優れた連装バズーカ。4発同時発射時は弾が拡散するので、近距離から全弾命中を狙おう。

CATEGORY

CR-WA74BZL

CREST ind.

78400 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
E	E	S	C	S	S

SIGHT ND / SOLID

照準精度	B	照準調整時間	A
攻撃力	C:C	装弾数	D
射程距離	B:B	発射間隔	A:C
命中時熱量	D:D	弾単価	A
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

威力は低いが同時発射数の多い小型バズーカ。弾が大きく広がるので、高機動機での近接射撃が有効。

CATEGORY

CR-WA74GR

CREST ind.

88000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
E	D	S	E	C	S

SIGHT ND / SOLID

照準精度	A	照準調整時間	D
攻撃力	S:S	装弾数	E
射程距離	S:S	発射間隔	C:E
命中時熱量	B:B	弾単価	D
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

絶大な威力を誇る連装グレネード。装弾数が少なくサイトも狭いので、2発同時発射で必中を狙いたい。

CATEGORY

CR-WA78GRL

CREST ind.

81000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
E	D	S	D	C	B

SIGHT ND / SOLID

照準精度	A	照準調整時間	B
攻撃力	A:A	装弾数	E
射程距離	S:S	発射間隔	C:C
命中時熱量	C:C	弾単価	C
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

連装小型グレネード。CR-WA74GRより火力は劣るが、重量が軽く装備しやすいのが魅力。

CATEGORY

WA02-CETUS

96000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
C	C	B	B	E	S

SIGHT ND / SOLID

照準精度	S	照準調整時間	S
攻撃力	C:B	装弾数	E
射程距離	C:A	発射間隔	B:B
命中時熱量	B:D	弾単価	C
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	—:—

通常弾と高熱弾を撃ち分けるリニアガン。機体負荷は大きいが、通常弾の弾速が速く攻撃性能は高い。

CATEGORY WA01-LEO



82200 C

冷却性能 A	重量 E
EN防御 A	消費EN D
実弾防御 D	AP S

SIGHT ND / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

照準精度	S	照準調整時間	S
攻撃力	C:B	装弾数	E
射程距離	B:C	発射間隔	A:C
命中時熱量	D:D	弾単価	—
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	B:E

威力と連射力を切り替え可能なレーザー。使用弾数は同じなので、高威力型を確実に当てるのが基本。

CATEGORY WA04-ARIES

53300 C



冷却性能 S	重量 D
EN防御 S	消費EN D
実弾防御 E	AP B

SIGHT SP / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

照準精度	S	照準調整時間	S
攻撃力	E:E	装弾数	S
射程距離	D:E	発射間隔	S:S
命中時熱量	E:E	弾単価	—
最大ロック数	E:E	発射時消費EN	S:S

最大12発の同時発射数が可能な拡散レーザー。全弾命中すれば大ダメージだが発射時消費ENも莫大。

CATEGORY WA05-LUPUS

48000 C



冷却性能 S	重量 B
EN防御 B	消費EN E
実弾防御 D	AP D

SIGHT WS / SOLID

ACNX ACNB ACLR

照準精度	E	照準調整時間	E
攻撃力	E:E	装弾数	E
射程距離	C:C	発射間隔	E:E
命中時熱量	E:E	弾単価	—
最大ロック数	C:S	発射時消費EN	A:B

小型自律兵器を射出するオービットキャノン。6発同時発射で補助的に用いるのがセオリーだ。

CATEGORY SYURA

KISARAGI

61000 C



冷却性能 S	重量 C
EN防御 S	消費EN C
実弾防御 E	AP B

ACNX ACNB ACLR

エネルギー波攻撃力	D	エネルギー波射程距離	E
エネルギー波命中時熱量	E	エネルギー波発射時消費EN	A
エネルギー波発射時発熱量	C	ブレード攻撃力	B
ブレード範囲	E	ブレード命中時熱量	E
ブレード攻撃時消費EN	B	ブレード攻撃時発熱量	C

エネルギー波と通常斬りを使い分けられるブレード武器腕。いずれも2回までの連続攻撃が可能。

LEGS



どのタイトルにおいても、機体の方向性を決める鍵となる脚部。ACNXで可能になったパーツのチューンで性能を微調整し、理想的なセッティングを模索したいところである。

CATEGORY HUMANOID LEGS CR-LH69S

CREST ind.

49600 C



冷却性能 B	重量 B
EN防御 D	消費EN A
実弾防御 C	AP A

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	B
旋回性能	B	ジャンプ性能	D

初期装備の脚部。全体的な性能は平凡ながら、APと冷却性能は優秀な部類に入り、扱いやすい。

CATEGORY HUMANOID LEGS LH01-LYNX

40000 C



冷却性能 D	重量 S
EN防御 C	消費EN B
実弾防御 D	AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	A
旋回性能	B	ジャンプ性能	D

軽量でEN防御に優れたパーツ。このクラスの脚部としては消費ENが高めな点には留意したい。

CATEGORY HUMANOID LEGS LH02-LYNX2

43000 C



冷却性能 D	重量 S
EN防御 A	消費EN B
実弾防御 D	AP B

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	C
旋回性能	C	ジャンプ性能	D

先代モデルのEN防御力を継承しつつ、さらに軽量化。APも増加したが、消費ENにはやや難がある。

CATEGORY HUMANOID LEGS LH04-DINGO

50000 C



冷却性能 C	重量 S
EN防御 E	消費EN A
実弾防御 D	AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	A
旋回性能	B	ジャンプ性能	C

消費ENの少なさが最大の特長。EN防御が低いものの、そのほかの性能はほぼ平均値を維持している。

CATEGORY HUMANOID LEGS CR-LH73SSA

CREST ind.

58000 C



冷却性能 C	重量 B
EN防御 D	消費EN A
実弾防御 B	AP A

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	D	移動性能	D
ブレーキ性能	D	着地時安定性	D
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	A
旋回性能	C	ジャンプ性能	D

中量二脚の中では最高の実弾防御力を持つ。EN消費も抑えられており、火力で押し切る戦法に向く。

CATEGORY HUMANOID LEGS CR-LH80S2

CREST ind.

62500 C



冷却性能 C	重量 A
EN防御 D	消費EN A
実弾防御 C	AP A

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	A
旋回性能	B	ジャンプ性能	C

CR-LH73SSAの軽量バージョン。防御力と積載量は削られたが、高機動戦闘もこなせる良好なパーツ。

CATEGORY HUMANOID LEGS LH05-COUGAR

80000 C



冷却性能 B	重量 B
EN防御 B	消費EN C
実弾防御 C	AP A

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	B	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	C
旋回性能	C	ジャンプ性能	D

中量二脚で最大の積載量が示す通り、実弾系の重武装で一気に押し切る短期決戦型の脚部だ。

CATEGORY HUMANOID LEGS CR-LH89F

CREST ind.

88000 C



冷却性能 D	重量 A
EN防御 E	消費EN S
実弾防御 C	AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	S
旋回性能	B	ジャンプ性能	C

最大積載量が多く、なおかつ消費ENも抑えられた脚部。チューンや他のパーツによる応用範囲が広い。

CATEGORY HUMANOID LEGS LH07-DINGO2

127000 C



冷却性能 C	重量 S
EN防御 D	消費EN A
実弾防御 D	AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	C
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	A
旋回性能	A	ジャンプ性能	C

LH04-DINGOのバランスの良さを継承し、機動性能を大幅に強化。中量二脚で高機動戦闘をするならこれ。

CATEGORY HUMANOID LEGS CR-LH92S3

CREST ind.

129000 C



冷却性能 B	重量 B
EN防御 B	消費EN C
実弾防御 B	AP S

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	D	着地時安定性	D
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	B
旋回性能	B	ジャンプ性能	C

防御面と冷却性能に秀で、全体のバランスも良好。消費ENは多めなので、武装は実弾系にしたい。

CATEGORY HUMANOID LEGS LH09-COUGAR2

130000 C



冷却性能 C	重量 S
EN防御 C	消費EN B
実弾防御 C	AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	D
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	A
旋回性能	A	ジャンプ性能	C

LH05-COUGARをベースに性能バランスを調整。目立った欠点がなく、万能パーツといえるだろう。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH74M

37500 C



冷却性能 D / EN防御 C / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN C / AP D

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	E	移動性能	E
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	B
旋回性能	S	ジャンプ性能	B

全脚部パーツ中で最軽量。高い機動性の代償として積載量は最低レベルで、実用性はかなり低い。

CATEGORY HUMANOID LEGS

LH03-PANTHER

55000 C



冷却性能 D / EN防御 D / 実弾防御 D / 重量 S / 消費EN C / AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	E	移動性能	C
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	B
旋回性能	A	ジャンプ性能	C

防御面を若干向上させた軽量脚部。積載量には難ありだが、機動力を重視するならバランスはいい。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH79L

62300 C



冷却性能 D / EN防御 D / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN B / AP E

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	E	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	S
旋回性能	S	ジャンプ性能	B

高い機動性を維持しつつ、消費ENを低減。ただし、防御面と積載量は低いというピーキーなパーツだ。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH84L2

69500 C



冷却性能 C / EN防御 B / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN C / AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	E	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	C
旋回性能	S	ジャンプ性能	B

CR-LH79Lをマイルドに調整した脚部。積載量も増えて扱いやすいが、その分消費ENが増大している。

CATEGORY HUMANOID LEGS

LH06-JAGUAR

77000 C



冷却性能 B / EN防御 C / 実弾防御 D / 重量 S / 消費EN C / AP E

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	D	移動性能	A
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	B
旋回性能	A	ジャンプ性能	B

全体の性能が平均的にまとまっており、扱いやすいが決め手に欠ける。そのため出番は意外と少ない。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH95M2

78800 C



冷却性能 C / EN防御 A / 実弾防御 E / 重量 S / 消費EN D / AP D

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	E	移動性能	A
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	E
旋回性能	S	ジャンプ性能	B

軽量二脚らしい機動性を持ち、EN防御も高い。消費ENが多いために、ブースタを使いにくいのが痛い。

CATEGORY HUMANOID LEGS

LH10-JAGUAR2

90000 C



冷却性能 A / EN防御 D / 実弾防御 D / 重量 S / 消費EN C / AP E

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	D	移動性能	A
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	B
旋回性能	S	ジャンプ性能	B

軽量二脚としては重量があるものの、中量級と同等の積載量を持つ。もちろん移動性能も高い。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH99XS

100400 C



冷却性能 C / EN防御 A / 実弾防御 D / 重量 A / 消費EN C / AP C

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	D	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	B
旋回性能	A	ジャンプ性能	C

軽量二脚では最大の積載量を有する。EN防御力も高いが、機動性はいまひとつ物足りない。

CATEGORY HUMANOID LEGS

YLH11-VIXEN

115000 C



冷却性能 C / EN防御 A / 実弾防御 D / 重量 A / 消費EN D / AP E

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	D	移動性能	B
ブレーキ性能	E	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	D
旋回性能	B	ジャンプ性能	S

移動、旋回、ジャンプに秀で、軽量二脚ならではのスピード戦術に向く脚部。積載量も意外に多い。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH77A

63500 C



冷却性能 C / EN防御 D / 実弾防御 B / 重量 C / 消費EN A / AP A

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	A	移動性能	E
ブレーキ性能	C	着地時安定性	C
被弾時安定性能	B	待機時消費EN	B
旋回性能	C	ジャンプ性能	E

重量二脚として十分な積載量を持ちながらも、重過ぎないバランス型。EN防御はやや低い。

CATEGORY HUMANOID LEGS

LH08-JACKAL

70000 C



冷却性能 B / EN防御 C / 実弾防御 B / 重量 D / 消費EN A / AP A

ACNX ACNB ACLR

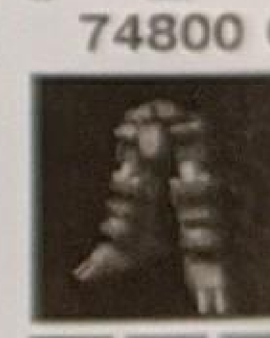
脚部最大積載量	B	移動性能	E
ブレーキ性能	D	着地時安定性	C
被弾時安定性能	A	待機時消費EN	A
旋回性能	C	ジャンプ性能	E

消費ENの低さが特長で、防御力も合格点。その長所を活かし、エネルギー系武器と組み合わせたい。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH81AP

74800 C



冷却性能 A / EN防御 C / 実弾防御 B / 重量 D / 消費EN B / AP S

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	S	移動性能	E
ブレーキ性能	D	着地時安定性	D
被弾時安定性能	B	待機時消費EN	B
旋回性能	D	ジャンプ性能	E

重量二脚としては最大の積載量を持つ。防御力も高く、致命的な欠点がない優良パーツだ。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH94A2

82600 C



冷却性能 B / EN防御 A / 実弾防御 C / 重量 B / 消費EN A / AP B

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	C	移動性能	E
ブレーキ性能	C	着地時安定性	D
被弾時安定性能	B	待機時消費EN	B
旋回性能	B	ジャンプ性能	D

最大積載量は抑えめだが、消費ENも少ない。重量型でありながら機動性を高めることも可能だ。

CATEGORY HUMANOID LEGS

LH12-LYCAON

90000 C



冷却性能 A / EN防御 B / 実弾防御 B / 重量 C / 消費EN B / AP A

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	B	移動性能	E
ブレーキ性能	C	着地時安定性	B
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	D
旋回性能	C	ジャンプ性能	E

防御面のバランスが良く、安定性能にも長けている。待機時消費ENは多いが、たいした欠点ではない。

CATEGORY HUMANOID LEGS

CR-LH96FA

99800 C



冷却性能 A / EN防御 B / 実弾防御 C / 重量 B / 消費EN B / AP A

ACNX ACNB ACLR

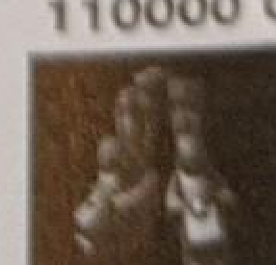
脚部最大積載量	A	移動性能	D
ブレーキ性能	C	着地時安定性	B
被弾時安定性能	A	待機時消費EN	B
旋回性能	C	ジャンプ性能	E

基本性能すべてが平均以上で、積載量も十分。多様な局面に対応できる秀逸なパーツである。

CATEGORY HUMANOID LEGS

LH13-JACKAL2

110000 C



冷却性能 S / EN防御 B / 実弾防御 B / 重量 D / 消費EN B / AP S

ACNX ACNB ACLR

脚部最大積載量	A	移動性能	E
ブレーキ性能	D	着地時安定性	C
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	D
旋回性能	D	ジャンプ性能	E

二脚型では最高クラスのAPを持つ。また、冷却性能が高いため、ブースタを多用する戦術も使える。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

LR01-GOAT

40000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	E	重量	A
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	C	AP	B

脚部最大積載量	D	移動性能	C
ブレーキ性能	E	着地時安定性	D
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	S
旋回性能	A	ジャンプ性能	A

消費ENに旋回性能と、逆関節型の長所が顕著に現れている。同様に、弱点の冷却性能の低さも目立つ。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

CR-LRJ76

CREST ind.

42000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	D	重量	A
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	C	AP	C

脚部最大積載量	D	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	D
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	S
旋回性能	A	ジャンプ性能	S

ジャンプ力に優れ、身軽さが売り物のパーツ。少ない積載量の中で、長所を活かす装備を見つけたい。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

CR-LRJ84M

CREST ind.

60000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	D	重量	S
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	D	AP	D

脚部最大積載量	D	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	D
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	S
旋回性能	A	ジャンプ性能	S

防御面は頼りないが、旋回性能とジャンプ性能は優秀。飛び回って敵を撹乱する戦法が適している。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

LR04-GAZELLE

65000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	C	重量	A
EN防御	D	消費EN	S
実弾防御	C	AP	B

脚部最大積載量	D	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	B
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	S
旋回性能	B	ジャンプ性能	S

積載量と移動性能は逆関節型の平均を上回る。逆関節型脚部を装備するなら、まずこれを使うのが基本。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

LR02-ORYX

43000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	C	重量	B
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	B	AP	S

脚部最大積載量	D	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	B
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	A
旋回性能	B	ジャンプ性能	A

防御面を重視した逆関節脚。EN防御はやはり低いものの、APと実弾防御は十分なレベルだ。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

CR-LRJ84A

CREST ind.

45000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	C	重量	B
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	B	AP	A

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	A
旋回性能	B	ジャンプ性能	A

さほど機動力を損なわずに、悪くないレベルの防御力を実現。特に実弾防御を優先したタイプである。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

LR03-ORYX2

61000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	C	重量	A
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	B	AP	B

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	D	着地時安定性	B
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	B
旋回性能	B	ジャンプ性能	A

LR02-ORYXを軽量化したタイプ。ブーストと通常ジャンプをうまく使い分けた空中戦を展開したい。

CATEGORY REVERSE JOINT LEGS

CR-LRJ90A2

CREST ind.

73000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	C	重量	B
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	B	AP	S

脚部最大積載量	C	移動性能	D
ブレーキ性能	E	着地時安定性	C
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	A
旋回性能	B	ジャンプ性能	C

積載量が多く、防御面もそれなりに充実。EN消費の少なさを活かし、エネルギー系武器を多用できる。

CATEGORY FOUR LEGS

LF01-MONITOR

59000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	A	重量	A
EN防御	C	消費EN	C
実弾防御	D	AP	D

脚部最大積載量	E	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性能	A	待機時消費EN	C
旋回性能	A	ジャンプ性能	C

バランスのとれた性能ながら、その水準は決して高くない。中でも積載量の少なさが響いている。

CATEGORY FOUR LEGS

CR-LF71

CREST ind.

60000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	S	重量	A
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	E	AP	D

脚部最大積載量	D	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性能	B	待機時消費EN	B
旋回性能	S	ジャンプ性能	D

四脚型の中では最も軽い。低いAPと実弾防御に比べ、EN防御と冷却性能は高く、ちぐはぐな印象だ。

CATEGORY FOUR LEGS

CR-LF81

CREST ind.

70000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	B	重量	A
EN防御	C	消費EN	B
実弾防御	D	AP	E

脚部最大積載量	E	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性能	A	待機時消費EN	B
旋回性能	S	ジャンプ性能	C

CR-LF71の消費ENを少なくしたタイプ。移動性能と旋回性能に優れ、動きの速い敵にも対応できる。

CATEGORY FOUR LEGS

LF02-GAVIAL

85000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	S	重量	D
EN防御	D	消費EN	B
実弾防御	D	AP	C

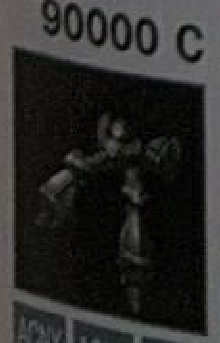
脚部最大積載量	D	移動性能	C
ブレーキ性能	D	着地時安定性	E
被弾時安定性能	A	待機時消費EN	B
旋回性能	S	ジャンプ性能	D

機動性を優先した四脚型で、消費ENも悪くない。自重があるため、ほかのパーツは軽くしておきたい。

CATEGORY FOUR LEGS

LF03-GAVIAL2

90000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	A	重量	C
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	C	AP	B

脚部最大積載量	B	移動性能	D
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	C
旋回性能	A	ジャンプ性能	D

機動性を優先した四脚型で、消費ENも悪くない。自重があるため、ほかのパーツは軽くしておきたい。

CATEGORY FOUR LEGS

CR-LF88A

CREST ind.

95000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	B	重量	B
EN防御	S	消費EN	E
実弾防御	D	AP	A

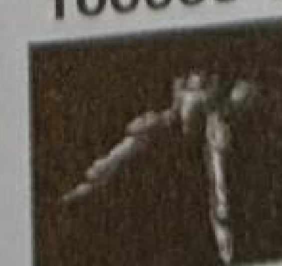
脚部最大積載量	C	移動性能	C
ブレーキ性能	C	着地時安定性	E
被弾時安定性能	A	待機時消費EN	D
旋回性能	S	ジャンプ性能	C

APとEN防御に長けたパーツ。機動性もあるのだが、消費ENが多いためにそれを発揮しきれない。

CATEGORY FOUR LEGS

LF04-LIZARD

100000 C



ACNX ACNB ACLR

冷却性能	A	重量	B
EN防御	B	消費EN	D
実弾防御	D	AP	C

脚部最大積載量	C	移動性能	C
ブレーキ性能	C	着地時安定性	E
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	D
旋回性能	S	ジャンプ性能	C

消費ENは多めながらも、そのほかの性能は良好。防御力と比して軽い点も魅力的である。



CATEGORY FOUR LEGS

CR-LF93A2

130000 C



冷却性能	A	重量	C
EN防御	B	消費EN	E
実弾防御	C	AP	A

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	C	移動性能	C
ブレーキ性能	C	着地時安定性	E
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	B
旋回性能	S	ジャンプ性能	C

ハイレベルで安定した性能を持つ。待機時消費ENが少ないため、ブースタも多用していける。

CATEGORY CATERPILLER

CR-LT69

33000 C



冷却性能	E	重量	D
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	S	移動性能	D
ブレーキ性能	S	着地時安定性	S
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	C
ブースタ出力	C	ブースト時加速	C
ブースト時消費EN	S	ブースト時発熱量	A
旋回性能	D	ジャンプ性能	—

積載量とAP、実弾防御に優れ、EN防御と冷却性能に劣る。コアや腕部で弱点を補うことを考えたい。

CATEGORY CATERPILLER

CR-LT71

40000 C



冷却性能	C	重量	E
EN防御	E	消費EN	S
実弾防御	S	AP	S

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	S	移動性能	D
ブレーキ性能	S	着地時安定性	S
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	S
ブースタ出力	E	ブースト時加速	E
ブースト時消費EN	S	ブースト時発熱量	A
旋回性能	D	ジャンプ性能	—

非常に少ない消費ENが特色。ジェネレータによっては、タンク型でありながら空中戦もこなせる。

CATEGORY CATERPILLER

LT01-BOAR

65000 C



冷却性能	A	重量	B
EN防御	S	消費EN	C
実弾防御	B	AP	A

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	C	移動性能	C
ブレーキ性能	C	着地時安定性	B
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	E
ブースタ出力	D	ブースト時加速	D
ブースト時消費EN	C	ブースト時発熱量	S
旋回性能	E	ジャンプ性能	—

多くのタンクが苦手とするEN防御を克服し、隙のない防御力を獲得。全タンク中最軽量なのも売りだ。

CATEGORY CATERPILLER

LT02-BOAR2

72000 C



冷却性能	A	重量	C
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	A	AP	S

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	A	移動性能	D
ブレーキ性能	D	着地時安定性	B
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	E
ブースタ出力	D	ブースト時加速	D
ブースト時消費EN	C	ブースト時発熱量	S
旋回性能	E	ジャンプ性能	—

LT01-BOARの積載量と冷却性能をアップし、実戦向きにしたタイプ。チューンするなら消費ENから。

CATEGORY CATERPILLER

CR-LT78A

95000 C



冷却性能	D	重量	E
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	S	AP	S

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	S	移動性能	D
ブレーキ性能	S	着地時安定性	S
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	A
ブースタ出力	D	ブースト時加速	E
ブースト時消費EN	A	ブースト時発熱量	B
旋回性能	E	ジャンプ性能	—

すべての脚部のうちでも最高の積載量とAP、実弾防御を有する。さすがに機動性は低い。

CATEGORY CATERPILLER

CR-LT81A2

99000 C



冷却性能	C	重量	E
EN防御	C	消費EN	A
実弾防御	S	AP	S

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	S	移動性能	A
ブレーキ性能	S	着地時安定性	S
被弾時安定性能	S	待機時消費EN	B
ブースタ出力	D	ブースト時加速	B
ブースト時消費EN	A	ブースト時発熱量	B
旋回性能	D	ジャンプ性能	—

CR-LT78Aの性能を調整したタイプ。重いことを除けばバランスのいいパーツに仕上がっている。

CATEGORY CATERPILLER

LT03-GRIZZLY

100000 C



冷却性能	S	重量	B
EN防御	A	消費EN	D
実弾防御	A	AP	A

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	B	移動性能	C
ブレーキ性能	A	着地時安定性	A
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	D
ブースタ出力	D	ブースト時加速	D
ブースト時消費EN	C	ブースト時発熱量	S
旋回性能	E	ジャンプ性能	—

防御面が高水準でまとまったパーツ。しかも移動性能は四脚並みで、フットワークも良好である。

CATEGORY CATERPILLER

CR-LHT92

120000 C



冷却性能	S	重量	B
EN防御	A	消費EN	C
実弾防御	A	AP	B

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	C	移動性能	C
ブレーキ性能	B	着地時安定性	B
被弾時安定性能	C	待機時消費EN	D
ブースタ出力	B	ブースト時加速	E
ブースト時消費EN	S	ブースト時発熱量	E
旋回性能	E	ジャンプ性能	—

ブースタ出力の高いタンク型脚部。十分な防御力と機動性を兼ね備えた傑作といえるだろう。

CATEGORY FLOAT LEGS

CR-LN79

40000 C



冷却性能	B	重量	B
EN防御	E	消費EN	A
実弾防御	D	AP	B

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	D	移動性能	S
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	C
ブースタ出力	C	ブースト時加速	A
ブースト時消費EN	S	ブースト時発熱量	C
旋回性能	A	ジャンプ性能	—

フロート型脚部としては積載量が多く、消費ENも抑えられた扱いやすいパーツ。移動性能も十分。

CATEGORY FLOAT LEGS

LN01-SEAL

42000 C



冷却性能	B	重量	A
EN防御	D	消費EN	A
実弾防御	D	AP	B

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	D	移動性能	S
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	D
ブースタ出力	S	ブースト時加速	A
ブースト時消費EN	D	ブースト時発熱量	C
旋回性能	A	ジャンプ性能	—

基本性能を重視したフロート型。防御力がやや低い以外は、目立った長所も短所もないパーツだ。

CATEGORY FLOAT LEGS

CR-LN85

57000 C



冷却性能	B	重量	A
EN防御	D	消費EN	C
実弾防御	D	AP	B

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	D	移動性能	S
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	E
ブースタ出力	S	ブースト時加速	A
ブースト時消費EN	S	ブースト時発熱量	C
旋回性能	A	ジャンプ性能	—

フロート型で最も高いAPを持ち、機動性と防御力を兼ね備えている。消費ENがやや多いのは気になる。

CATEGORY FLOAT LEGS

LN02-SEALION

63000 C



冷却性能	A	重量	C
EN防御	B	消費EN	C
実弾防御	A	AP	S

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	D	移動性能	S
ブレーキ性能	A	着地時安定性	D
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	C
ブースタ出力	S	ブースト時加速	A
ブースト時消費EN	D	ブースト時発熱量	C
旋回性能	A	ジャンプ性能	—

すべてのフロートの中で最も積載量が多い。積載量は武装にまわし、高機動戦術に使いたい。



CATEGORY FLOAT LEGS

LN03-WALRUS

65000 C



冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
B	E	E	S	S	C

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	E	移動性能	S
ブレーキ性能	C	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	C
ブースタ出力	S	ブースト時加速	A
ブースト時消費EN	D	ブースト時発熱量	C
旋回性能	A	ジャンプ性能	—

冷却性能は平均以上で、ブースタの使用に安心感がある。防御面の弱さは回避重視で対応したい。

CATEGORY FLOAT LEGS

CR-LN91HM

99000 C



冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
B	C	E	S	B	D

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	E	移動性能	S
ブレーキ性能	C	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	E
ブースタ出力	S	ブースト時加速	S
ブースト時消費EN	A	ブースト時発熱量	E
旋回性能	S	ジャンプ性能	—

全脚部中で最速を誇るパーツ。その代わり積載量は極端に少なく、満足な武装をすることも困難だ。

CATEGORY FLOAT LEGS

CR-LN99M2

120000 C



冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
A	B	E	S	B	C

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	E	移動性能	S
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性能	E	待機時消費EN	E
ブースタ出力	S	ブースト時加速	A
ブースト時消費EN	A	ブースト時発熱量	E
旋回性能	S	ジャンプ性能	—

CR-LN91HMをややおとなしい性能にしたパーツ。ブースト時発熱量に気をつければ、実戦でも使える。

CATEGORY FLOAT LEGS

LN04-WALRUS2

72000 C



冷却性能	EN防御	実弾防御	重量	消費EN	AP
S	C	D	A	A	A

ACNX ACNB ACLR

項目	評価	項目	評価
脚部最大積載量	D	移動性能	S
ブレーキ性能	B	着地時安定性	E
被弾時安定性能	D	待機時消費EN	D
ブースタ出力	S	ブースト時加速	C
ブースト時消費EN	E	ブースト時発熱量	D
旋回性能	A	ジャンプ性能	—

防御力は並だが、そのほかの基本性能は優秀。積載量もフロート型としては多く、機体構成の幅が広い。



Military Fact 軍事戦闘用語 4

軍隊階級表 [Military status]（米軍：陸軍の標準規定）

階級	英語	読み
元帥	General of Armies	ジェネラル・オブ・アーミーズ
陸軍大将	General	ジェネラル
陸軍中将	Lieutenant General	リューテナント・ジェネラル
陸軍少将	Major General	メイジャー・ジェネラル
准将	Brigadier General	ブリガディアー・ジェネラル
陸軍大佐	Colonel	カーネル
陸軍中佐	Lieutenant Colonel	リューテナント・カーネル
陸軍少佐	Major	メイジャー
陸軍大尉	Captain	キャプテン
陸軍中尉	First Lieutenant	ファースト・リューテナント
陸軍少尉	Second Lieutenant	セカンド・リューテナント
先任准尉	Chief Warrant Officer	チーフ・ワーラント・オフィサー
陸軍准尉	Warrant Officer	ワーラント・オフィサー
上級曹長	Sergeant Major	サージェント・メイジャー
先任曹長	Master Sergeant 1st class	マスター・サージェント・ファーストクラス
陸軍曹長	Master Sergeant	マスター・サージェント
陸軍軍曹	Sergeant 1st Class	サージェント・ファーストクラス
下級軍曹	Sergeant	サージェント
陸軍伍長	Corporal	コープラル
陸軍上等兵	Private 1st Class	プライベート・ファーストクラス
陸軍一等兵	Private/staff	プライベート・スタッフ
陸軍二等兵	Staff	スタッフ
陸軍三等兵	Recruit	リクルート （入隊見習）

『アーマード・コア』の世界では、傭兵であるレイヴン達がお互いを階級で呼び合うことはないが、『ACPP』のアリーナには地雷伍長、『AC2』にはサージェントボブと名乗るレイヴンがいたので、言葉としては残っているようだ。

Column

「BOOSTER」

「ACNX」では、ブースト時に熱が発生するようになった。冷却性能の低い機体では、被弾しなくてもブーストしているだけで熱暴走してしまうこともありうる。

CR-B69

CATEGORY III

20500 C



ブースト時発熱量	B	重量	S
ブースト時消費EN	A	消費EN	S
ブースト時加速	E	ブースタ出力	E

ACNX ACNB ACLR

初期装備のブースタ。出力が最低な上に発熱量は並程度なので、使い続けるメリットはない。

CR-B72T

CATEGORY III

28500 C



ブースト時発熱量	C	重量	A
ブースト時消費EN	S	消費EN	D
ブースト時加速	E	ブースタ出力	C

ACNX ACNB ACLR

CR-B69よりもかなり出力がアップしている。発熱量がやや高いため、高性能なラジエータが必要だ。

B01-BIRDIE

CATEGORY

55000 C



ブースト時発熱量	S	重量	D
ブースト時消費EN	D	消費EN	S
ブースト時加速	S	ブースタ出力	B

ACNX ACNB ACLR

全ブースタ中最も低い発熱量が特長。ブースタ出力も及第点を維持しており、扱いやすいパーツだ。

CR-B81

CATEGORY III

75800 C



ブースト時発熱量	A	重量	S
ブースト時消費EN	S	消費EN	C
ブースト時加速	B	ブースタ出力	C

ACNX ACNB ACLR

ブースト時消費ENの節約を重視した、省エネ型ブースタ。発熱量も低いので、長時間の飛行に最適だ。

CR-B83TP

CATEGORY III

63000 C



ブースト時発熱量	D	重量	D
ブースト時消費EN	E	消費EN	A
ブースト時加速	S	ブースタ出力	S

ACNX ACNB ACLR

瞬発力に特化し、最大の出力を誇る。ブースト時消費ENの多さは、小刻みなブーストでカバーしたい。

B02-VULTURE

CATEGORY

75500 C



ブースト時発熱量	D	重量	A
ブースト時消費EN	B	消費EN	A
ブースト時加速	A	ブースタ出力	A

ACNX ACNB ACLR

軽量かつ高出力、しかもブースト時消費ENが少ない良パーツ。発熱量が唯一の欠点だ。

B03-VULTURE2

CATEGORY

100000 C



ブースト時発熱量	C	重量	C
ブースト時消費EN	A	消費EN	A
ブースト時加速	A	ブースタ出力	S

ACNX ACNB ACLR

B02-VULTUREの発熱量を改善。やや重くなったが、全体的な性能バランスは非常に良い。

B04-BIRDIE2

CATEGORY

86000 C



ブースト時発熱量	B	重量	S
ブースト時消費EN	B	消費EN	S
ブースト時加速	B	ブースタ出力	B

ACNX ACNB ACLR

重量のわりに出力があり、発熱量も抑えられている。軽量級機体に適したパーツだ。

B05-GULL

CATEGORY

110000 C



ブースト時発熱量	E	重量	B
ブースト時消費EN	S	消費EN	B
ブースト時加速	C	ブースタ出力	S

ACNX ACNB ACLR

高い出力と少ないブースト時消費ENを両立。しかし、発熱量は全ブースタ中最も多くなっている。

CR-B90T2

CATEGORY III

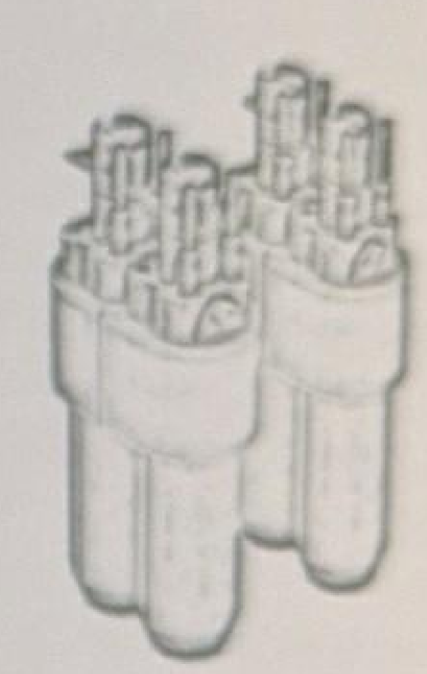
112000 C



ブースト時発熱量	D	重量	E
ブースト時消費EN	E	消費EN	E
ブースト時加速	D	ブースタ出力	S

ACNX ACNB ACLR

ブースタ出力は非常に高いが、重く、消費ENも多い。重量級機体の機動性を補うのには使える。



Military Fact 軍事戦闘用語 7

フォネティックコード／モールスシグナル

砲銃声激しい戦場の無線連絡ではアルファベットの聞き違いを防ぐために、その文字を表す言葉をもって音声通話を行う。たとえば「AC」と伝えたいときには「アルファチャーリー」と発音する。

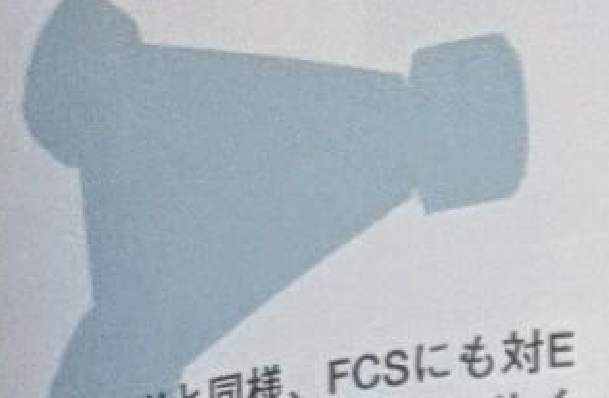
アーマード・コア世界では電子通信が基本だが、モールス信号は戦闘フィールドで合図に使うこともあり、プロフェッショナルな傭兵の基本スキルだ。

1	ONE	ワン	・−−−−
2	TWO	トウ	・・−−−
3	TREE	ツリー	・・・−−
4	FOWER	フォウワ	・・・・−
5	FIFE	ファイフ	・・・・・
6	SIX	シックス	−・・・・
7	SEVEN	セヴェン	−−・・・
8	EIGHT	エイト	−−−・・
9	NINER	ナイナー	−−−−・
0	ZEE-ROW	ジィーロゥ	−−−−−

Tの音の聞き間違いを回避するため、2はトウ、3はツリーとあえて発音を変える。

A	ALFA	アルファ	・−
B	BRAVO	ブラボー	−・・・
C	CHARLIE	チャーリー	−・−・
D	DELTA	デルタ	−・・
E	ECHO	エコー	・
F	FOXTROT	フォックストロット	・・−・
G	GOLF	ゴルフ	−−・
H	HOTEL	ホテル	・・・・
I	INDIA	インディア	・・
J	JULIETT	ジュリエット	・−−−
K	KILO	キロ	−・−
L	LIMA	リマ	・−・・
M	MIKE	マイク	−−
N	NOVEMBER	ノヴェンバー	−・
O	OSCAR	オスカー	−−−
P	PAPA	パーパ	・−−・
Q	QUEBEC	クェベック	−−・−
R	ROMEO	ロメオ	・−・
S	SIERRA	シェラー	・・・
T	TANGO	タンゴ	−
U	UNIFORM	ユニフォーム	・・−
V	VICTOR	ヴィクター	・・・−
W	WHISKEY	ウィスキー	・−−
X	X-RAY	エックス・レイ	−・・−
Y	YANKEE	ヤンキー	−・−−
Z	ZULU	ズール	−−・・

FCS



頭部パーツと同様、FCSにも対ECM性能が存在する。また、サイト並列処理能力は、左腕に射撃武器を装備した際の命中精度と直結しているので、特に注意したい。

CATEGORY

MF01-MUREX

29000 C



捕捉最大範囲	C	重量	S
ロック可能最大距離	D	消費EN	S
ロックタイム	B	ロック可能最大数	E

SIGHT ST / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	B	対ECM性能	B
ロック可能平均距離	D	捕捉平均範囲	D

初期装備でありながら、ロック可能距離以外に目立った欠点はない。この汎用性は魅力である。

CATEGORY

MF02-VOLUTE

42000 C



捕捉最大範囲	D	重量	A
ロック可能最大距離	D	消費EN	S
ロックタイム	C	ロック可能最大数	S

SIGHT ST / LOCK MULTI

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	S	対ECM性能	E
ロック可能平均距離	C	捕捉平均範囲	D

最もロック可能最大数が多いFCS。ロックタイムは平均的なので、能力を引き出すには技術が必要。

CATEGORY

CR-F69

49000 C



捕捉最大範囲	A	重量	S
ロック可能最大距離	E	消費EN	B
ロックタイム	E	ロック可能最大数	E

SIGHT WS / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	A	対ECM性能	B
ロック可能平均距離	E	捕捉平均範囲	S

捕捉平均範囲に優れた近距離型FCS。ロックタイムは長く、ミサイルよりマシンガン系と相性が良い。

CATEGORY

MF03-VOLUTE2

58000 C



捕捉最大範囲	C	重量	S
ロック可能最大距離	C	消費EN	A
ロックタイム	B	ロック可能最大数	D

SIGHT ST / LOCK MULTI

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	A	対ECM性能	A
ロック可能平均距離	C	捕捉平均範囲	C

MF02-VOLUTEの最大ロック数を減らし、ほかの能力を底上げした。対ECM性能の高さも安心感がある。

CATEGORY

FUGEN

60000 C



捕捉最大範囲	D	重量	A
ロック可能最大距離	D	消費EN	E
ロックタイム	B	ロック可能最大数	C

SIGHT LW / LOCK MULTI

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	C	対ECM性能	E
ロック可能平均距離	D	捕捉平均範囲	S

縦長のサイトを持つ、対空戦闘向きのFCS。ロックタイムも短めで、ミサイルの使用に適している。

CATEGORY

KOKUH

65000 C



捕捉最大範囲	D	重量	A
ロック可能最大距離	D	消費EN	D
ロックタイム	B	ロック可能最大数	C

SIGHT ST / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	C	対ECM性能	B
ロック可能平均距離	D	捕捉平均範囲	D

サイトが左右に広く、地上の敵を捕捉しやすい。ロック可能距離は長くないので、中～近距離戦向き。

CATEGORY

MF04-COWRY

68000 C



捕捉最大範囲	S	重量	B
ロック可能最大距離	E	消費EN	S
ロックタイム	E	ロック可能最大数	D

SIGHT WS / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	C	対ECM性能	C
ロック可能平均距離	C	捕捉平均範囲	C

非常に大きなサイトを持つ広角型。しかし、ロックタイムやロック可能距離はいまひとつだ。

CATEGORY

MIROKU

70000 C



捕捉最大範囲	B	重量	C
ロック可能最大距離	C	消費EN	D
ロックタイム	A	ロック可能最大数	S

SIGHT ST / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	E	対ECM性能	B
ロック可能平均距離	C	捕捉平均範囲	C

ロック可能最大数が多く、ロックタイムも短い。連続発射数の多いミサイルと組み合わせるべき。

CATEGORY

MF05-LIMPET

78000 C



捕捉最大範囲	A	重量	E
ロック可能最大距離	E	消費EN	S
ロックタイム	D	ロック可能最大数	C

SIGHT WS / LOCK MULTI

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	A	対ECM性能	D
ロック可能平均距離	E	捕捉平均範囲	S

広角型FCSとしてはロック可能最大数が多い。近距離戦でミサイルを使いたいのなら、選ぶ価値はある。

CATEGORY

CR-F73H

98000 C



捕捉最大範囲	C	重量	D
ロック可能最大距離	D	消費EN	A
ロックタイム	C	ロック可能最大数	D

SIGHT ST / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	S	対ECM性能	D
ロック可能平均距離	D	捕捉平均範囲	C

横長タイプのサイトを持つ。サイト並列処理能力に優れ、両手に武器を装備する機体と相性が良い。

CATEGORY

CR-F75D

120000 C



捕捉最大範囲	E	重量	A
ロック可能最大距離	S	消費EN	B
ロックタイム	A	ロック可能最大数	E

SIGHT ND / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	S	対ECM性能	S
ロック可能平均距離	S	捕捉平均範囲	E

最長のロック距離を持つ遠距離型。スナイパーライフルの性能を引き出すならこれしかない。

CATEGORY

CR-F82D2

150000 C



捕捉最大範囲	E	重量	E
ロック可能最大距離	S	消費EN	A
ロックタイム	S	ロック可能最大数	B

SIGHT ND / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	A	対ECM性能	A
ロック可能平均距離	A	捕捉平均範囲	E

長距離型FCSの中ではサイトが広い。また、ロックタイムが短く、ミサイルとも組み合わせやすい。

CATEGORY

CR-F91DSN

45000 C



捕捉最大範囲	E	重量	B
ロック可能最大距離	A	消費EN	B
ロックタイム	S	ロック可能最大数	E

SIGHT ND / LOCK SINGLE

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	D	対ECM性能	A
ロック可能平均距離	S	捕捉平均範囲	E

ロックオンサイトが最も狭い。これを使うなら、ロックタイムの短さを活かせるライフルと併用で。

CATEGORY

MONJU

145000 C



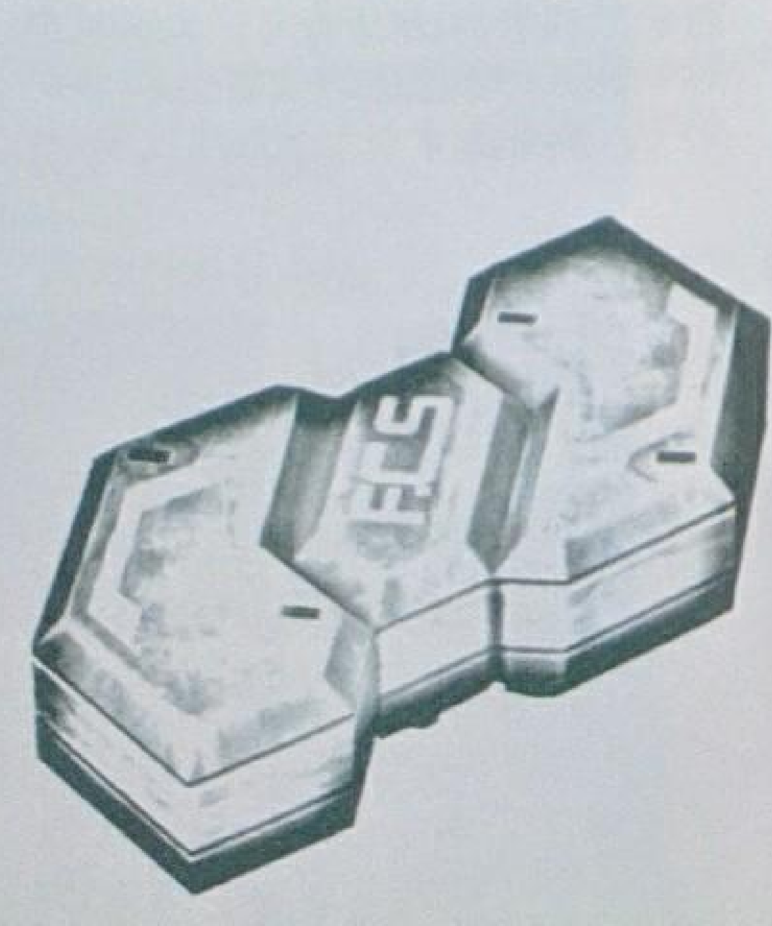
捕捉最大範囲	C	重量	C
ロック可能最大距離	D	消費EN	E
ロックタイム	C	ロック可能最大数	C

SIGHT SW / LOCK MULTI

ACNX ACNB ACLR

サイト並列処理能力	B	対ECM性能	D
ロック可能平均距離	C	捕捉平均範囲	C

横長サイトのFCS。全体に平均的な性能で、突出した部分はないが欠点もないパーツである。





GENERATOR

重量とEN出力、コンデンサ容量のバランスに加え、発熱量の面ではブースタ、ラジエータとの兼ね合いを考慮する必要がある。選択に悩むパーツである。

CR-G69
CATEGORY CREST Ind.

19500 C



重量S / 発熱量S / EN出力E / 緊急容量D / コンデンサ容量D

ACNX ACNB ACLR

発熱量が非常に低い初期装備ジェネレータ。ほかには軽いことくらいしか取り柄がない。

CR-G78
CATEGORY CREST Ind.

25500 C



重量S / 発熱量A / EN出力E / 緊急容量E / コンデンサ容量B

ACNX ACNB ACLR

CR-G69の軽さは維持したまま、コンデンサ容量を増強。軽量級機体への搭載に適したパーツだ。

G01-LOTUS
CATEGORY

32000 C



重量S / 発熱量A / EN出力D / 緊急容量B / コンデンサ容量E

ACNX ACNB ACLR

緊急容量を重視したジェネレータ。ブーストを使う分には、コンデンサ容量の少なさは気にならない。

CR-G84P
CATEGORY CREST Ind.

54000 C



重量B / 発熱量C / EN出力A / 緊急容量E / コンデンサ容量C

ACNX ACNB ACLR

EN出力が高く、コンデンサ容量も悪くない。エネルギー系武器を多用する機体には良い選択だ。

CR-G91
CATEGORY CREST Ind.

59800 C



重量A / 発熱量C / EN出力B / 緊急容量E / コンデンサ容量C

ACNX ACNB ACLR

重量のわりに出力、コンデンサ容量ともに平均以上。緊急容量にさえ気をつければ優秀なパーツだ。

FUDOH
CATEGORY KISARAGI

65000 C



重量C / 発熱量A / EN出力C / 緊急容量D / コンデンサ容量S

ACNX ACNB ACLR

コンデンサ容量が多く、発熱量も抑えられている。かなり重いので、装備するなら重量級機体だ。

G02-MAGNOLIA
CATEGORY

88000 C



重量A / 発熱量D / EN出力B / 緊急容量C / コンデンサ容量C

ACNX ACNB ACLR

バランスのとれた性能を持つジェネレータ。EN出力が高めなので、どんな機体にも適応できる。

KONGOH
CATEGORY KISARAGI

110000 C



重量S / 発熱量E / EN出力S / 緊急容量E / コンデンサ容量E

ACNX ACNB ACLR

EN出力に特化したパーツ。非常に少ないコンデンサ容量をオプションパーツで補えば役立つだろう。

KUJAKU
CATEGORY KISARAGI

133000 C



重量C / 発熱量E / EN出力A / 緊急容量D / コンデンサ容量S

ACNX ACNB ACLR

EN出力とコンデンサ容量の両方に優れる。ただし重量があるので、装備できる機体は限られる。

G03-ORCHID
CATEGORY

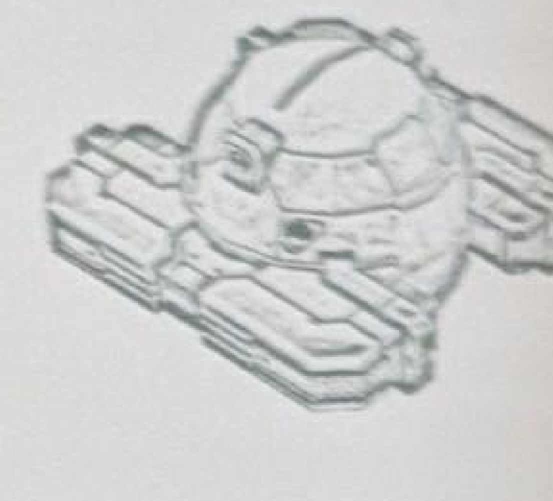
140000 C



重量E / 発熱量D / EN出力B / 緊急容量S / コンデンサ容量S

ACNX ACNB ACLR

コンデンサ容量、緊急容量ともに抜群。重量級機体でブーストを多用するならばこれを使いたい。



RADIATOR

『ACNX』以降は、ブースタによる発熱もあり、ラジエータの重要性は一層増した。また、緊急冷却時にはエネルギーを消費するようになった点にも留意したい。

CR-R69
CATEGORY CREST Ind.

14700 C



重量S / 緊急時消費EN S / 消費EN S / 緊急時冷却性能E / 冷却性能E

ACNX ACNB ACLR

初期装備のラジエータ。最も軽くて消費ENも少ないが、性能は最低。実戦に耐えるレベルではない。

CR-R76
CATEGORY CREST Ind.

16800 C



重量S / 緊急時消費EN A / 消費EN A / 緊急時冷却性能C / 冷却性能D

ACNX ACNB ACLR

CR-R69の冷却性能を一回り強化。必要最低限の働きはしてくれるだろうが、まだもの足りない。

R01-HAZEL
CATEGORY

27000 C



重量S / 緊急時消費EN S / 消費EN S / 緊急時冷却性能E / 冷却性能D

ACNX ACNB ACLR

性能自体は低いが、消費ENと緊急時消費ENが非常に少ない。機体への負担を減らしたい場合に。

R02-HAZEL2
CATEGORY

47000 C



重量S / 緊急時消費EN B / 消費EN C / 緊急時冷却性能D / 冷却性能B

ACNX ACNB ACLR

重量と通常時冷却性能を重視したタイプ。その分、緊急時冷却性能が低く、消費ENも多めである。

R03-LINDEN
CATEGORY

34500 C



重量B / 緊急時消費EN S / 消費EN S / 緊急時冷却性能S / 冷却性能E

ACNX ACNB ACLR

優れた緊急時冷却性能と消費ENを兼備。熱暴走を起こしても、少ないエネルギーで対処できるだろう。

ANANDA
CATEGORY KISARAGI

56500 C



重量A / 緊急時消費EN E / 消費EN S / 緊急時冷却性能B / 冷却性能A

ACNX ACNB ACLR

軽量で消費ENが少なく、冷却性能も十分。だが緊急時消費ENは多いので、熱暴走すると危険度は高い。

R04-LAUREL
CATEGORY

77000 C



重量B / 緊急時消費EN A / 消費EN A / 緊急時冷却性能B / 冷却性能C

ACNX ACNB ACLR

致命的な欠点がなく、安定した性能を持つ。強いていえば、冷却性能のわりに重いことが気になる。

CR-R92
CATEGORY CREST Ind.

88500 C



重量A / 緊急時消費EN B / 消費EN D / 緊急時冷却性能B / 冷却性能S

ACNX ACNB ACLR

通常時の冷却性能は最高レベル。消費ENの多さも、この性能でこの重量なら我慢できる程度だ。

RAGORA
CATEGORY KISARAGI

90000 C



重量B / 緊急時消費EN D / 消費EN E / 緊急時冷却性能S / 冷却性能A

ACNX ACNB ACLR

最高の緊急時冷却性能を備える。緊急時消費ENも多いが、性能とのバランスは取れているといえる。

FURUNA
CATEGORY KISARAGI

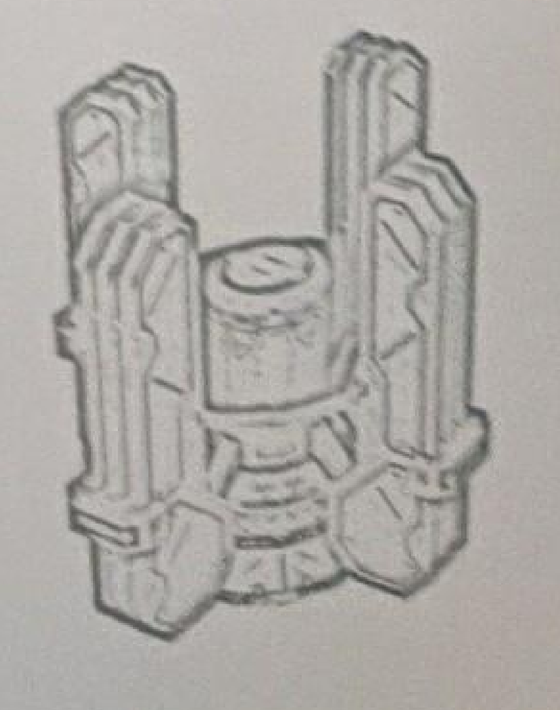
108000 C



重量E / 緊急時消費EN D / 消費EN E / 緊急時冷却性能A / 冷却性能S

ACNX ACNB ACLR

最も優れた通常時冷却性能を誇る。だが、極端な重量と消費ENのために装備しにくいパーツだ。



INSIDE (WEAPON)

インサイドの武器には、単体で有力な攻撃手段となるものは少ない。使うならば他の武装との連携を考えておこう。

CR-I69BD
CATEGORY: BOMB DISPENSER

22800 C



発射間隔	B	重量	A
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	D

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 D　弾単価 B

下方に向け8発の爆弾を同時に投下するというインサイド。相手の頭上を取って使おう。

CR-I80BD2
CATEGORY: BOMB DISPENSER

34800 C



発射間隔	B	重量	B
射程距離	S	消費EN	A
装弾数	A	攻撃力	D

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 D　弾単価 B

装弾数が飛躍的に上昇したBOMB DISPENSER。余裕を持って使うことができる。

CR-I75FM
CATEGORY: FLOATING MINE

42800 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	–	消費EN	C
装弾数	S	攻撃力	B

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 B　弾単価 D

接触するか、時間経過によって爆発する機雷を放出する。装弾数は多いが、自爆に注意。

CR-I86FMM
CATEGORY: FLOATING MINE

50800 C



発射間隔	A	重量	C
射程距離	–	消費EN	D
装弾数	S	攻撃力	S

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 C　弾単価 C

こちらの機雷も時間経過と接触で爆発。大きな違いは機雷自体に移動性能があること。

CR-I92FMM2
CATEGORY: FLOATING MINE

72700 C



発射間隔	A	重量	D
射程距離	–	消費EN	E
装弾数	S	攻撃力	S

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 S　弾単価 E

CR-I86FMMと攻撃力は同じだが、機雷の性能を向上、移動速度をアップさせている。

I01M-URCHIN
CATEGORY: MINE DISPENSER

30000 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	D

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 D　弾単価 E

地雷を散布する。地雷は壁や床に貼り付く性能を持ち、爆発までのサイクルが機雷より短い。

CR-I69R
CATEGORY: ROCKET

24800 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	C

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 E　弾単価 S

ロケット弾を打ち出すインサイドパーツ。携行性能重視とあって装弾数は10発と少ない。

CR-I78R2
CATEGORY: ROCKET

37800 C



発射間隔	S	重量	C
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	C

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 E　弾単価 S

ロケット弾の威力はCR-I69Rと同じだが、装弾数が2倍にアップ、扱いやすくなっている。

CR-I84RN
CATEGORY: NAPALM ROCKET

63800 C



発射間隔	S	重量	C
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	C	攻撃力	E

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 E　弾単価 A

威力は低いが発熱量の高い特殊弾を発射する。性能にクセはあるものの、弾単価は平均的。

I03RN-CORAL
CATEGORY: NAPALM ROCKET

80000 C



発射間隔	A	重量	E
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	S	攻撃力	E

SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量 C　弾単価 A

命中時に発火する特殊弾はナパームの名にふさわしく、CR-I84RNの1.5倍もの熱量を発揮する。



INSIDE (SUPPORT)

敵ミサイルを引き付けるデコイと、敵からのロックオンを妨害するECMメーカーの2種類に大別される。機動性に劣る機体が被弾率を下げるには有効な手段となる。

I05D-MEDUSA
CATEGORY: DECOY DISPENSER

32000 C



ECMレベル	–	重量	S
有効時間	E	消費EN	S
発射間隔	A	装弾数	D

ACNX ACNB ACLR

弾単価 S

DECOYとは「おとり」の意味。攻撃力はなく、一定確率で敵のミサイルを誘導してくれる。

CR-I79DD
CATEGORY: DECOY DISPENSER

38800 C



ECMレベル	–	重量	A
有効時間	S	消費EN	S
発射間隔	B	装弾数	E

ACNX ACNB ACLR

弾単価 C

デコイの有効時間がI05D-MEDUSAの3倍近くあるのが特長で、長時間のカバーが可能である。

I07D-MEDUSA2
CATEGORY: DECOY DISPENSER

40000 C



ECMレベル	–	重量	A
有効時間	E	消費EN	A
発射間隔	A	装弾数	B

ACNX ACNB ACLR

弾単価 S

装弾数、重量、効果時間、弾単価など諸要素のバランスが取れた、標準的といえるデコイ。

CR-I94DD2
CATEGORY: DECOY DISPENSER

65800 C



ECMレベル	–	重量	B
有効時間	S	消費EN	B
発射間隔	B	装弾数	C

ACNX ACNB ACLR

弾単価 C

CR-I79DDの改良モデルで、長い効果時間はそのままに、装弾数が2倍の16発になっている。

HIJIRI
CATEGORY: DECOY DISPENSER

72850 C



ECMレベル	–	重量	E
有効時間	D	消費EN	D
発射間隔	A	装弾数	S

ACNX ACNB ACLR

弾単価 C

装弾数はデコイの中でもトップだが、それに見合って重量も重くなっているのがネック。

I04E-SQUID
CATEGORY: ECM MAKER

45000 C



ECMレベル	D	重量	B
有効時間	E	消費EN	S
発射間隔	E	装弾数	D

ACNX ACNB ACLR

弾単価 S

ECMは相手のレーダーとロックオンを妨害する。このパーツのECMはレベル700と標準的。

HOHSHI
CATEGORY: ECM MAKER

54100 C



ECMレベル	S	重量	E
有効時間	E	消費EN	E
発射間隔	E	装弾数	E

ACNX ACNB ACLR

弾単価 E

高いECMレベルを持つが、装弾数が4発しかないため、使いどころをおさえる必要がある。

BIKUNI
CATEGORY: ECM MAKER

82350 C



ECMレベル	C	重量	D
有効時間	C	消費EN	A
発射間隔	E	装弾数	B

ACNX ACNB ACLR

弾単価 S

HOHSHIとは逆に、ECMレベルより装弾数を優先したタイプ。複数同時設置で効果を発揮。

SYAMANA
CATEGORY: ECM MAKER

113200 C



ECMレベル	C	重量	B
有効時間	E	消費EN	B
発射間隔	E	装弾数	D

ACNX ACNB ACLR

弾単価 C

最新型だけあって、ECMレベルと装弾数のバランスが取れている。弾単価もそれなり。

I06E-SQUID2
CATEGORY: ECM MAKER

130000 C



ECMレベル	D	重量	D
有効時間	A	消費EN	E
発射間隔	E	装弾数	E

ACNX ACNB ACLR

弾単価 D

ECMの中でも有効時間が最も長い。単体でのECMレベルは低いが、複数同時設置が強力。

CR-E98HB
CATEGORY: HOVER BOOSTER

36800 C



ブースト時熱量	S	重量	S
ブースト時消費EN	S	消費EN	E
ブースト時加速	S	ブースタ出力	S

ACNX ACNB ACLR

ブースト可能間隔 E

高度を一定に保つホバリング用ブースタ。重量が軽く、発熱量も低いという特徴がある。

EXTENSION (BOOSTER)

補助ブースタは、使い手を選ぶテクニカルな装備である。また、フロート型脚部と組み合わせると、慣性を利用したトリッキーな機動が可能になる。

ANOKU
CATEGORY: TURN BOOSTER

14500 C



ブースト時熱量	C	重量	E
ブースト時消費EN	E	消費EN	S
ブースト時加速	E	ブースタ出力	E

ACNX ACNB ACLR

ブースト可能間隔 A

使用すると90度の急速な方向転換を行うブースタで、小回りの効いた動きが可能となる。

E04BB-ANGLER
CATEGORY: BACK BOOSTER

17900 C



ブースト時熱量	E	重量	B
ブースト時消費EN	D	消費EN	S
ブースト時加速	C	ブースタ出力	C

ACNX ACNB ACLR

ブースト可能間隔 A

機体を後方へと高速移動させる補助ブースタ。相手との間合いを開けるのに役に立つパーツ。

E08BM-REMORA
CATEGORY: MULTI BOOSTER

24000 C



ECMレベル	S	重量	S
ブースト時消費EN	C	消費EN	S
ブースト時加速	D	ブースタ出力	D

ACNX ACNB ACLR

ブースト可能間隔 S

方向を問わず、視線の向きに急速移動できるブースタ。自由度の高い動きを可能とする。

EXTENSION (RELATION MISSILE)

連動ミサイルは、メインとなるミサイルとは異なる弾道のものを選ぶのがセオリーである。総弾数の豊富な武器ではないので、少しでも命中率を高めたい。

CR-E73RM
CATEGORY: ECM MAKER

113200 C



発射間隔	C	重量	S
射程距離	A	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	B

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	S
同時発射数	B		

ミサイル系の武器を撃つと連動して発射されるタイプのミサイル。このパーツは4発発射型。

E02RM-GAR
CATEGORY: RELATION MISSILE

45000 C



ECMレベル	S	重量	B
有効時間	A	消費EN	S
発射間隔	C	装弾数	B

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	S
同時発射数	D		

連動ミサイルの中では最大の射程距離を持つ。装弾数がCR-E73RMの2倍だが、重量も2倍になった。

CR-E84RM2
CATEGORY: RELATION MISSILE

113200 C



ECMレベル	D	重量	D
有効時間	B	消費EN	B
発射間隔	D	装弾数	B

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	E
同時発射数	B		

装弾数のアップした4発同時発射モデル。連動ミサイルの中では弾単価が最も高くなっている。

E06RM-GAR2
CATEGORY: RELATION MISSILE

60000 C



ECMレベル	A	重量	C
有効時間	B	消費EN	A
発射間隔	B	装弾数	B

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	S
同時発射数	D		

E06RM-GARの改良型。装弾数は上がったが、射程距離がわずかに短くなってしまっている。

CR-E92RM3
CATEGORY: RELATION MISSILE

70000 C



ECMレベル	B	重量	E
有効時間	B	消費EN	B
発射間隔	S	装弾数	B

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	S
同時発射数	B		

CR-E84RM2に比べ、消費ENと発射間隔が改善されている。また、命中時の発熱量もやや多い。

CR-E96RMG
CATEGORY: RELATION MISSILE

38000 C



ECMレベル	E	重量	E
有効時間	D	消費EN	E
発射間隔	E	装弾数	B

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	C
同時発射数	D		

地面を滑空、敵の目前で弾頭が分裂する、地上魚雷タイプのミサイルを発射する特殊なモデル。

JIKYOH
CATEGORY: RELATION MISSILE

82900 C



ECMレベル	C	重量	E
有効時間	D	消費EN	C
発射間隔	D	装弾数	C

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	S	弾単価	B
同時発射数	B		

命中時熱量は連動ミサイル中トップだが、垂直にミサイルが発射されるため地形を選ぶ欠点がある。

FUNI
CATEGORY: RELATION MISSILE

95600 C



ECMレベル	D	重量	B
有効時間	B	消費EN	E
発射間隔	S	装弾数	E

SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	C
同時発射数	B		

装弾数は40発と多いが、1発当たりの威力はかなり低い。数で勝負のマイクロミサイル。





EXTENSION (ANTI MISSILE)

「ACNX」では、ミサイルの誘導性能を撹乱するミサイルカウンターに使用回数制限がない。発動中はエネルギーを消費していくが、信頼性は高いといえる。

CR-E81AM

CATEGORY: ANTI MISSILE / CREST ind.



14500 C

- 発射間隔 A / 重量 B
- 射程距離 C / 消費EN S
- 装弾数 B / 迎撃性能 E

SOLID / ACNX ACNB ACLR

弾単価 A / 発動時消費EN

敵のミサイルを迎撃するミサイルを自動発射。設置型のデコイと違い位置を問わない利点がある。

CR-E90AM2

CATEGORY: ANTI MISSILE / CREST ind.



60900 C

- 発射間隔 S / 重量 C
- 射程距離 B / 消費EN S
- 装弾数 B / 迎撃性能 D

SOLID / ACNX ACNB ACLR

弾単価 A / 発動時消費EN

CR-E81AMの改良型で、迎撃性能と射程距離が向上している。なお、弾単価には変わりない。

E07AM-MORAY

CATEGORY: ANTI MISSILE



69000 C

- 発射間隔 A / 重量 E
- 射程距離 S / 消費EN S
- 装弾数 S / 迎撃性能 B

SOLID / ACNX ACNB ACLR

弾単価 C / 発動時消費EN

装弾数と射程距離、迎撃性能に優れるが、重量もかなりのもので、装備する機体を選ぶ。

SUIGETSU

CATEGORY: ANTI MISSILE / KISARAGI



41200 C

- 発射間隔 A / 重量 C
- 射程距離 S / 消費EN E
- 装弾数 D / 迎撃性能 A

SOLID / ACNX ACNB ACLR

弾単価 A / 発動時消費EN

他のパーツと異なり、唯一エネルギー弾を使用、最高の迎撃性能を持つ。但し装弾数が最も少ない。

RURI

CATEGORY: MISSILE COUNTER / KISARAGI



39000 C

- 重量 S
- 発動時消費EN E / 消費EN S
- 撹乱有効距離 E / 撹乱性能 S

ACNX ACNB ACLR

電磁波を発生させてミサイルの誘導を妨害。装弾数がないのが最大の利点で、重量も軽い。

RENGA

CATEGORY: MISSILE COUNTER / KISARAGI

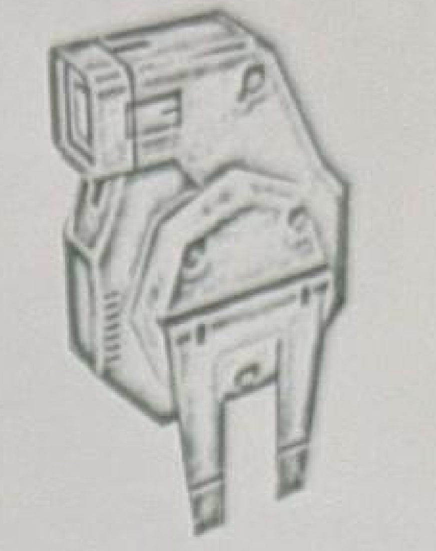


52000 C

- 重量 E
- 発動時消費EN S / 消費EN S
- 撹乱有効距離 E / 撹乱性能 S

ACNX ACNB ACLR

RURIと比較すると発射時消費ENが抑えられているが、そのぶんかなり重いという欠点がある。



EXTENSION (MAGAZINE)

「ACNX」以降、予備弾倉は機能を発動することで一定の装弾数を補充するようになった。また、装填可能なのは右腕武器のみである点には気をつけたい。

RYUHZU

CATEGORY: SHELL MAGAZINE / KISARAGI



20000 C

- 重量 C
- 装填可能間隔 D / 消費EN S
- 装填可能回数 D / 装填時増加弾数 A

SOLID / ACNX ACNB ACLR

右腕ライフルのみに使える予備の弾倉で、36発の弾が入っている。使用できる回数は1回のみ。

BYAKUE

CATEGORY: SHELL MAGAZINE / KISARAGI



30000 C

- 重量 E
- 装填可能間隔 D / 消費EN S
- 装填可能回数 C / 装填時増加弾数 C

SOLID / ACNX ACNB ACLR

こちらは24発の弾が入った予備弾倉。2回使えるため、トータルでの数はRYUHZUより多い。

E01MG-ROE

CATEGORY: EN MAGAZINE



15400 C

- 重量 S
- 装填可能間隔 D / 消費EN C
- 装填可能回数 D / 装填時増加弾数 E

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

12発回復の予備弾倉。レーザーライフル専用となっており、実弾系武器は回復できない。

E05MG-ROE2

CATEGORY: EN MAGAZINE



21400 C

- 重量 D
- 装填可能間隔 D / 消費EN E
- 装填可能回数 C / 装填時増加弾数 E

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

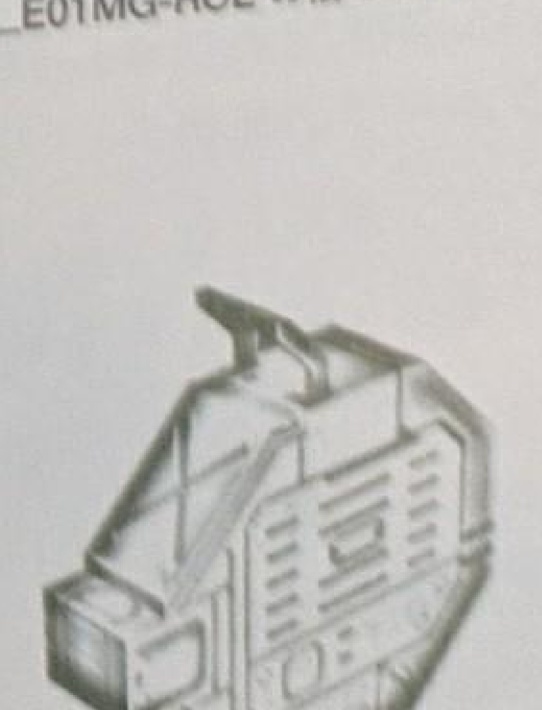
右腕レーザーライフル専用予備弾倉。12発を2回まで回復可能で、E01MG-ROE の倍の効果がある。

Military Fact 軍事戦闘用語 8

徴兵制 [the conscription system]

近代国家の成立は軍隊組織の形成を呼び、職業軍人や傭兵を生んだ。次に戦争規模の拡大いわゆる国家総力戦の時代となると本来は非戦闘員であった国民から兵士を強制徴用する徴兵制度が作られた。始まりはフランス皇帝ナポレオンと言われ、最大時には国民男子成人の40％が軍務に動員されたという記録もある。徴兵制では戦闘意志のない国民を多く強制的に動員するため脱走兵も多く、国家は戦意昂揚や厳しい懲罰制度をもって徴兵軍の統制を行った。かつて農民兵においては収穫の時期になると戦地での軍務を放棄して農作物の刈り取りのために自作農地に帰ってしまうという事態もあったという。かくして軍の規律いわゆる軍紀がまとめられ軍務の放棄や戦場からの離脱が最も重罪とされた。これはあらゆる国家において志願兵と徴用兵の区別無く軍のマネジメントでは構成員管理の基本となる最重要原則である。徴兵は国家制度により格差があるが、徴兵義務制度を採用している国家の多くは成人男子を1年から2年の間軍に入隊させる兵役制とし戦闘と軍組織の基本をここで教育する。一端除隊した兵役経験者は予備役（リザーブ）と呼ばれ、有事の際は再度徴兵される。年齢制限や負傷、その他の理由により任務遂行が出来なくなった将兵は退役軍人（リタイア）として軍務から退くか、または軍属や軍事顧問、研究機関員として軍務に残ることもある。

Column



EXTENSION (SHIELD)

実体タイプの追加装甲は、常時効果があるのが長所である。しかし、エネルギータイプには敵のブレード攻撃を弾くことができるという利点がある。

CR-E69SS
CATEGORY: SIDE SHIELD (CREST Ind.)

22000 C



有効範囲A　重量B
断熱性能E　消費EN S
EN防御E　実弾防御B

SOLID

ACNX ACNB ACLR

発動時消費EN —

機体の防御力を上げる追加装甲。効果範囲が広く、バランスのとれた性能を持っている。

CR-E82SS2
CATEGORY: SIDE SHIELD (CREST Ind.)

43800 C



有効範囲C　重量E
断熱性能B　消費EN S
EN防御E　実弾防御S

SOLID

ACNX ACNB ACLR

発動時消費EN —

高い実弾防御性能と断熱性能を持つが、重量も重い。実弾防御を重視したいときに使うといいだろう。

E03S-TURBOT
CATEGORY: SIDE SHIELD

36900 C



有効範囲A　重量S
断熱性能A　消費EN D
EN防御B　実弾防御E

ENERGY

ACNX ACNB ACLR

発動時消費EN —

エネルギー防御に特化した感のある性能を持つ。実弾防御に関してはほとんどあてにならない。

EXTENSION (CHARGE)

発動すると、一定時間をかけてエネルギーゲージを回復させる。ブースタで飛行する際に滞空時間を延ばしたり、エネルギー系武器を連射したりと使い道は広い。

SAISUI
CATEGORY: EN PACK (KISARAGI)

82000 C



発動可能間隔D　重量E
発動可能回数E　消費EN S
チャージタイムC　チャージ量S

ACNX ACNB ACLR

発動時発熱量 D

機体のエネルギーを4回だけ回復可能。エネルギー消費の激しい機体にとってはありがたい。

JIREN
CATEGORY: EN PACK (KISARAGI)

115000 C



発動可能間隔E　重量E
発動可能回数B　消費EN A
チャージタイムC　チャージ量A

ACNX ACNB ACLR

発動時発熱量 E

エネルギーを回復可能。チャージ量、使用回数など、あらゆる点でSAISUIを上回るENパック。

IWATO
CATEGORY: SIDE SHIELD (KISARAGI)

52300 C



有効範囲C　重量B
断熱性能S　消費EN E
EN防御S　実弾防御E

ENERGY

ACNX ACNB ACLR

発動時消費EN D

消費ENと発動時消費ENが共に高いが、EN防御と断熱性能に関しては追加装甲の中でも最高。

Military Fact 軍事戦闘用語　9

紋章　[emblem]

エムブレムとは元々は欧州の王侯貴族の家柄血筋を表す家紋から始まり、やがて商人達の商い屋号や街や都市国家、さらに学校を象徴するものとなった。さらに資本企業としての会社の成立とともに、社章やカンパニーロゴ、ブランドタイトルが生まれる。また宮廷競技、いわゆるトーナメントに出場する騎士たちの紋章から、宗教宗派や、スポーツチームやクラブなどのグループエンブレムがつくられるようになった。自動車の発明の後、メーカーや車種にもエンブレムがつけられ、銃器も銃砲鍛冶職人の印からブランドエンブレムをもつに至った。軍事組織において部隊や兵科毎に設定されたエンブレムは単なるグループの象徴というだけでなく、特別の意味を持つシンボルとなった。それは戦場において生死という運命を同じくするものという一体感の象徴であった。優れた兵とは伝統と栄光の部隊旗の下、友を守るために戦い、名誉のために死ねる男達を表したのである。軍事組織におけるエンブレムとは、小規模の戦闘集団や編隊から大規模の旅団や連隊、砲兵や機械化兵団や工兵などの兵科分類まで多くの局面で創出利用され、将兵の勇気を鼓舞する名誉の印として、その紋章をつけるものの誇りを生んでいる。軍隊では中隊長など部隊長の承認の元で絵心のある部隊員がデザインしたエムブレムをチームマークとすることが多い。戦車小隊すなわち一両の搭乗員のチーム毎に搭乗車両にマークをつけたり、爆撃機や戦闘機の機首に描かれたノーズアートにエムブレムが使われることも多い。また中隊や大隊師団規模となると工兵隊の専門家がデザインを担当する。ときとして将校クラブのメニューデザインもする彼らは、個人的な依頼でエンブレムデザインを行なうことも多い。



エンブレムはそのレイヴンのトレードマークである。依頼主たちに自らを印象付けるためにも、レイヴンたちは競って個性的なエンブレムを愛機に描いた。

Column

BACK UNIT (WEAPON)



左手銃の登場によって武装の多様化が進んでも、やはり主力は肩武器であることが多い。まずは肩武器を決め、それを補える性能を持った武器を選択するといい。

CR-WB69M
CATEGORY: SMALL MISSILE / CREST ind.

17500 C



発射間隔 C / 射程距離 D / 装弾数 D / 重量 S / 消費EN S / 攻撃力 D

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

初期装備としては過不足ない小型ミサイル。軽量で装弾数が多いため、どんな機体とも相性がいい。

WB01M-NYMPHE
CATEGORY: SMALL MISSILE

25000 C



発射間隔 B / 射程距離 D / 装弾数 D / 重量 S / 消費EN A / 攻撃力 D

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	C	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

6発まで連続発射が可能。ロックオン時間も早く使い勝手はいい。残弾数を把握しながら使いたい。

CR-WB72M2
CATEGORY: SMALL MISSILE / CREST ind.

29500 C



発射間隔 B / 射程距離 D / 装弾数 D / 重量 A / 消費EN S / 攻撃力 D

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	S	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

装弾数も多く10発までの連続発射も可能。弾道が山なりなので、ロングレンジでの牽制に適している。

WB04M-NYMPHE2
CATEGORY: SMALL MISSILE

40000 C



発射間隔 C / 射程距離 D / 装弾数 D / 重量 A / 消費EN A / 攻撃力 D

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	S	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

最大12発の同時発射が可能。誘導性能が不安定なので、数を撃って命中率を補いたい武器だ。

MAGORAGA
CATEGORY: MICRO MISSILE / KISARAGI

67510 C



発射間隔 D / 射程距離 B / 装弾数 D / 重量 S / 消費EN A / 攻撃力 E

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

5発の弾体が地表すれすれを飛んでいくタイプ。軽量さを活かし、空中で発射する使い方をしたい。

KINNARA
CATEGORY: MICRO MISSILE / KISARAGI

73770 C



発射間隔 D / 射程距離 B / 装弾数 C / 重量 A / 消費EN B / 攻撃力 E

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

MAGORAGAの7発同時発射バージョン。弾速が極端に遅いので、主力とするよりは牽制に使うべき。

KARURA
CATEGORY: MICRO MISSILE / KISARAGI

99540 C



発射間隔 E / 射程距離 B / 装弾数 B / 重量 B / 消費EN B / 攻撃力 E

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

KINNARAを9発同時発射に強化。数は多いが弾体が拡散しにくいので、実質的命中率はいまひとつだ。

SYAKATSURA
CATEGORY: MICRO MISSILE / KISARAGI

59430 C



発射間隔 E / 射程距離 B / 装弾数 D / 重量 S / 消費EN B / 攻撃力 E

SIGHT ST / SOLID / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

追尾性が高いマイクロミサイル3発を同時発射。射程距離は短いが、近~中距離で威力を発揮する。

WB05M-SATYROS
CATEGORY: MIDDLE MISSILE

35600 C



発射間隔 D / 射程距離 C / 装弾数 E / 重量 A / 消費EN A / 攻撃力 C

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

中型ミサイルらしい確かな攻撃力が魅力。軌道も標準的なので、確実に当てるには工夫が必要。

CR-WB73MP
CATEGORY: MIDDLE MISSILE / CREST ind.

50000 C



発射間隔 D / 射程距離 D / 装弾数 D / 重量 B / 消費EN S / 攻撃力 B

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

攻撃力が強化され、弾数も増えた中型ミサイル。山なりの弾道ゆえに近距離では当たらないのが欠点。

CR-WB73MV
CATEGORY: VERTICAL MISSILE / CREST ind.

76000 C



発射間隔 C / 射程距離 D / 装弾数 E / 重量 A / 消費EN A / 攻撃力 B

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

垂直方向に射出される中型ミサイル。弾道の性質上、中~遠距離向きだが回避が難しいのが特長だ。

CR-WB03MV
CATEGORY: VERTICAL MISSILE / CREST ind.

78000 C



発射間隔 C / 射程距離 D / 装弾数 E / 重量 B / 消費EN A / 攻撃力 B

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

垂直方向に拡散して射出するのが特徴。自機の周囲にスペースが必要なので、使いどころを選ぶ。

CR-YWB05MV2
CATEGORY: VERTICAL MISSILE / CREST ind.

89000 C



発射間隔 C / 射程距離 D / 装弾数 E / 重量 B / 消費EN A / 攻撃力 C

SIGHT ST / SOLID / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

弾数は少ないが、総合的な命中率と攻撃力に秀でた垂直ミサイル。射程距離が伸びたのも好材料。

WB06M-SPARTOI
CATEGORY: DUAL MISSILE

65000 C



発射間隔 C / 射程距離 D / 装弾数 D / 重量 S / 消費EN A / 攻撃力 D

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

2発のミサイルを左右同時発射。連動ミサイルとの相性もよく、回避が困難な攻撃を行える。

WB11M-HYDRA
CATEGORY: MULTI MISSILE

45000 C



発射間隔 B / 射程距離 C / 装弾数 E / 重量 B / 消費EN A / 攻撃力 d

SIGHT ST / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	E
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

山なりに飛び、目標の手前で4発に分裂するマルチミサイル。単体では意外と当てにくいのが難点。

WB19M-HYDRA2
CATEGORY: MULTI MISSILE



100000 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	E
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

2段階に分裂するミサイル。垂直ミサイルが縦に拡散するような弾道なので、中～遠距離に向く。

CR-WB75MT
CATEGORY: TRIPLE MISSILE



86700 C

発射間隔	B	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

1回のロックオンで3発のミサイルを同時発射。全弾命中しやすいため、大ダメージが期待できる。

CR-WB82MGT
CATEGORY: GROUND TORPEDO



69900 C

発射間隔	C	重量	B
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	E
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

低空を目立たずに進み、4発に分裂する地上魚雷。段差に弱いので、使える地形は限られる。

WB12M-EMPUSA
CATEGORY: HI ACT MISSILE



100000 C

発射間隔	D	重量	A
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	B	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

ロックに時間がかかるが追尾性能は高く。連続ヒットする高機動ミサイル。8発の同時発射が可能だ。

WB20M-EMPUSA2
CATEGORY: HI ACT MISSILE



70000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

垂直に発射されるため、命中率が高い高機動ミサイル。その反面、威力とロック数には劣っている。

WB21M-DRYAD
CATEGORY: STEALTH MISSILE



60000 C

発射間隔	B	重量	S
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	B
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

迎撃されにくいステルス型ミサイル。ただし、敵のデコイには引っかかるので注意が必要だ。

WB22M-DRYAD2
CATEGORY: STEALTH MISSILE



90000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

WB21M-DRYADの最大ロック数を3発にしたモデル。装弾数が少ないので、ミッション内容で選びたい。

CR-WB91MB
CATEGORY: CLUSTER MISSILE



44800 C

発射間隔	C	重量	S
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	B
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

上空から無数の爆雷を投下する特殊なミサイル。鈍重な機体にはまとまったダメージが期待できる。

CR-WB94MB2
CATEGORY: CLUSTER MISSILE



67700 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	B
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

CR-WB91MBより装弾数は増えたが、やはり動く標的には当てにくい。敵の動きを封じる工夫が必要だ。

CR-WB85MPX
CATEGORY: LARGE MISSILE



149600 C

発射間隔	E	重量	E
射程距離	E	消費EN	D
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ST / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

強大な破壊力と引き換えに大重量、少弾数、長ロック時間の3重苦を抱える。かなり趣味のパーツ。

WB34M-ECHIDNA2
CATEGORY: PURSUIT MISSILE



76400 C

発射間隔	E	重量	C
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	D

NO LOCK / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	E
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

射出後、12発に分裂する。分裂前のコンテナをロケット的に使うことが可能で、一発逆転も狙える。

CR-WB69RO
CATEGORY: SMALL ROCKET



15700 C

発射間隔	A	重量	S
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	C

NO LOCK / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

軽量で火力が高く、弾速も速いロケット砲。ロックオンなしでの射撃を練習するには最適だ。

CR-WB72RO2
CATEGORY: SMALL ROCKET



26400 C

発射間隔	A	重量	S
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

NO LOCK / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

CR-WB69ROの装弾数を50に増加。その分重量も倍加している。ロケットを乱射していく戦術向き。

CR-WB75RP
CATEGORY: MIDDLE ROCKET



33700 C

発射間隔	B	重量	S
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	B

NO LOCK / SOLID / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

攻撃力を強化した中型ロケット。確実に命中させるにはテクニックが必要な性能となっている。

WB07RO-ORTHOS
CATEGORY: MIDDLE ROCKET



40000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	B

NO LOCK / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

中型だが、火力と重量のバランスを重視。扱い安さはCR-WB69ROにも通じる優秀なロケット。

CR-WB78RP2
CATEGORY: MIDDLE ROCKET



46800 C

発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	B

NO LOCK / SOLID / ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

装弾数を40に引き上げたCR-WB75RPの強化版。その分重量は増大し、くせが強くなっている。

CR-WB82RP3
CATEGORY: MIDDLE ROCKET

64800 C



発射間隔 A	重量 B
射程距離 C	消費EN S
装弾数 D	攻撃力 B

NO LOCK / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

CR-WB78RP2の装弾数をさらに増やし、連射力を強化。その重さゆえ、重量級機体専用の装備といえる。

WB13RO-SPHINX
CATEGORY: TRIPLE ROCKET

60000 C



発射間隔 B	重量 A
射程距離 B	消費EN S
装弾数 D	攻撃力 C

NO LOCK / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

1度に3発を発射するため、命中させやすい。ロケットの弱点である命中率をうまく補った良パーツだ。

WB23RO-CACUS
CATEGORY: ROCKET(BURST)

50000 C



発射間隔 C	重量 A
射程距離 B	消費EN A
装弾数 D	攻撃力 C

NO LOCK / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

小型ロケットを3連射する。連続での命中も期待でき、弾速も速いので取り回しもいい。

CR-WB85RPX
CATEGORY: LARGE ROCKET

88800 C



発射間隔 C	重量 B
射程距離 D	消費EN S
装弾数 E	攻撃力 S

NO LOCK / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	A
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

弾数は少ないが、ロケットでは最高の攻撃力と命中時熱量を誇る。ギャンブル性抜群の兵器だ。

CR-WB69CG
CATEGORY: CHAINGUN

50000 C



発射間隔 S	重量 A
射程距離 E	消費EN B
装弾数 S	攻撃力 E

SIGHT SP / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	E

装弾数と連射力に優れ、近距離で威力を発揮するチェインガン。再装填時間の長さだけが弱点である。

CR-WB72CGL
CATEGORY: CHAINGUN

46000 C



発射間隔 S	重量 A
射程距離 E	消費EN A
装弾数 S	攻撃力 E

SIGHT SP / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	D

CR-WB69CGの攻撃力を抑えて軽量化。装弾数は増えており、腕武器のサポートとして活躍できる。

CR-WB03CGH
CATEGORY: CHAINGUN

58000 C



発射間隔 S	重量 B
射程距離 E	消費EN C
装弾数 S	攻撃力 E

SIGHT SP / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	C

攻撃力強化型のチェインガン。連続命中時の威力は優秀だが、集弾率が悪いので遠距離戦には不向き。

CR-WB75SG
CATEGORY: SLUGGUN

62300 C



発射間隔 A	重量 D
射程距離 D	消費EN A
装弾数 C	攻撃力 E

SIGHT SP / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

14発の拡散弾を発射するスラッグガン。中距離で撃てば広範囲をカバーする牽制として有効だ。

CR-WB82SG2
CATEGORY: SLUGGUN

56100 C



発射間隔 A	重量 B
射程距離 D	消費EN A
装弾数 D	攻撃力 E

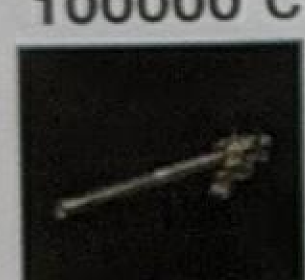
SIGHT SP / SOLID — ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

CR-WB75SGの軽量版。装弾数こそ減ったが、装備できる機体の幅が広がった利点の方が大きい。

CR-WB87LG
CATEGORY: LINEARGUN

100000 C



発射間隔 A	重量 C
射程距離 D	消費EN B
装弾数 D	攻撃力 C

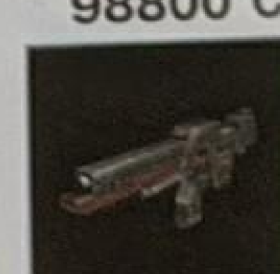
SIGHT SP / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

威力より使いやすさを重視したリニアガン。ある程度は連射もきくため、牽制にも主力にも使える。

CR-WB91LGL
CATEGORY: LINEARGUN

98800 C



発射間隔 A	重量 A
射程距離 C	消費EN A
装弾数 C	攻撃力 C

SIGHT SP / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

CR-WB87LGの携行性や連射力をさらに高めた軽量リニアガン。活躍できる場は多いだろう。

CR-WB03LGL2
CATEGORY: LINEARGUN

87900 C



発射間隔 A	重量 C
射程距離 D	消費EN B
装弾数 C	攻撃力 D

SIGHT SP / SOLID — ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	S

連射力を重視したリニアガン。重くなったために、本来の長所であった適応力が損なわれている。

WB14RG-LADON
CATEGORY: RAILGUN

84000 C



発射間隔 D	重量 A
射程距離 S	消費EN B
装弾数 E	攻撃力 B

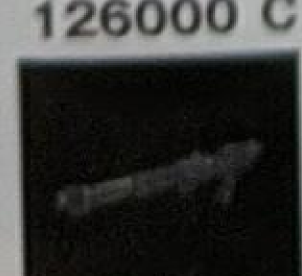
SIGHT ND / ENERGY — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

発射まで時間がかかる反面、威力と弾速に優れるレールガン。4脚で装備すると扱いやすくなる。

WB24RG-LADON2
CATEGORY: RAILGUN

126000 C



発射間隔 E	重量 C
射程距離 S	消費EN C
装弾数 E	攻撃力 A

SIGHT ND / ENERGY — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	B
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

WB14RG-LADONの威力を強化。しかし、発射までの時間がさらに長くなった。完全な遠距離専用兵器。

CR-WB78GL
CATEGORY: GRENADE LAUNCHER

76200 C



発射間隔 E	重量 C
射程距離 S	消費EN A
装弾数 E	攻撃力 S

SIGHT ND / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	C
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

弾速の速さに高い攻撃力と発熱量を併せ持つが、扱いの難しさも最高レベル。究極の肩武器のひとつ。

CR-WB87GLL
CATEGORY: GRENADE LAUNCHER

64400 C



発射間隔 E	重量 B
射程距離 A	消費EN S
装弾数 E	攻撃力 S

SIGHT ND / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	B
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	S

CR-WB78GLを小型化。マイルドな性能にまとめられ、扱いやすくなった。2発の連続発射も可能だ。

CATEGORY PLASMA CANNON

WB08PL-SKYLLA

114200 C



発射間隔	D	重量	C
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	D
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

攻撃力は十分だが、発射時消費ENの多さが難点。重量や装弾数との総合バランスは悪くない。

CATEGORY PLASMA CANNON

WB33PL-SKYLLA2

92100 C



発射間隔	C	重量	B
射程距離	E	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	A

SIGHT ND / ENERGY

ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	A
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

WB08PL-SKYLLAより軽く、取り回しやすくなった。一方、その圧倒的な攻撃力は失われてしまった。

CATEGORY LASER CANNON

WB02L-GERYON

78500 C



発射間隔	A	重量	C
射程距離	A	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	B
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

威力はグレネードなどに一歩譲るが、重量が抑えめで装備しやすい。弾薬費の節約にもいいだろう。

CATEGORY LASER CANNON

WB15L-GERYON2

86200 C



発射間隔	C	重量	S
射程距離	A	消費EN	D
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	D
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

WB02L-GERYONをさらに軽量化しつつ威力も向上。消費ENは高いが、一発狙いの戦術には最適だ。

CATEGORY LASER CANNON

YWB35L-GERYON3

92600 C



発射間隔	D	重量	B
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY

ACLR

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	E
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

爆発的な攻撃力に比べると、重量、消費ENは控えめ。とはいえ、やはり重量級機体向きの装備である。

CATEGORY DUAL LASER CANNON

WB32L-CERBERUS

96000 C



発射間隔	C	重量	E
射程距離	B	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	B

SIGHT ND / ENERGY

ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	B
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

2発を同時発射することで、申し分ない命中率と攻撃力を獲得。短時間で火力で押す戦術に最適だ。

CATEGORY PULSE CANNON

WB09PU-LAMIA

82200 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT ND / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

軽量な上に威力と連射力も高いレーザーキャノン。さすがに消費ENは多いが、許容範囲内だ。

CATEGORY PULSE CANNON

WB16PU-LAMIA2

105000 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ND / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

WB09PU-LAMIAの攻撃力を抑え、消費ENの多さを改善。重量も増したが、使い勝手は向上している。

CATEGORY PULSE CANNON

WB25PU-LAMIA3

112000 C



発射間隔	A	重量	A
射程距離	D	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ND / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

1発で3連射するパルスキャノン。連続ヒットを狙えるが、消費ENが高く、機動力は大幅に削がれる。

CATEGORY ORBIT CANNON

WB26O-HARPY

88000 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

自律攻撃兵器を射出。敵を自動追尾する性質を利用して、高度な戦術を展開できるのが最大の利点。

CATEGORY ORBIT CANNON

WB27O-HARPY2

99000 C



発射間隔	E	重量	B
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

オービットの数を倍増。そのわりに重量や消費ENが低いので、作戦時間が長いほど有効である。

CATEGORY VERTICAL MISSILE

WB18M-CENTAUR

140000 C



発射間隔	D	重量	E
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

2発のミサイルを垂直に発射。軌道の性質から回避されにくいが、天井のある場所には不向きだ。

CATEGORY DUAL MISSILE

CR-WBW89M

CREST ind.

90000 C



発射間隔	D	重量	C
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

4発のミサイルを両肩から発射。まとめて命中しやすいが、重量のわりに装弾数は乏しいのが難点。

CATEGORY DUAL MISSILE

CR-WBW94M2

CREST ind.

138800 C



発射間隔	D	重量	E
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

CR-WBW89Mの装弾数を増加し、実質15回の発射が可能。安定した威力と命中精度が期待できる。

CATEGORY PURSUIT MISSILE

WB29M-ECHIDNA

135000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	E	攻撃力	C

NO LOCK / SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	E
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

直進したあと12発に分裂するミサイル。分裂前に直撃させると12発分のダメージを与えられる。

CATEGORY DUAL ROCKET

CR-WBW78R

CREST ind.

94700 C



発射間隔	B	重量	C
射程距離	B	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	D

NO LOCK / SOLID

ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

ロケットを4発同時に発射する豪快な兵器。数による単純な命中率と破壊力が持ち味といえる。

CATEGORY: TRIPLE ROCKET — CR-WBW91RT



99800 C
- 発射間隔 C / 射程距離 B / 装弾数 C
- 重量 D / 消費EN A / 攻撃力 D
- NO LOCK / SOLID
- ACNX ACNB ACLR
- 命中時熱量 E / 最大ロック数 ― / マガジン装填数 ―
- 弾単価 S / 発射時消費EN ― / マガジン再装填時間 ―

CR-WBW78Rをさらに6発同時にしたバージョン。命中率は高まるが、実質的な威力は同等である。

CATEGORY: CHAINGUN — CR-WBW78C



77700 C
- 発射間隔 S / 射程距離 E / 装弾数 S
- 重量 C / 消費EN A / 攻撃力 E
- SIGHT LOCK / SOLID
- ACNX ACNB ACLR
- 命中時熱量 E / 最大ロック数 E / マガジン装填数 A
- 弾単価 S / 発射時消費EN ― / マガジン再装填時間 C

CR-WB69CGを両肩に装備したような兵器。近距離で弾幕を張りながら次のアクションを考えたい。

CATEGORY: GRENADE LAUNCHER — CR-WBW98G



99300 C
- 発射間隔 E / 射程距離 A / 装弾数 E
- 重量 D / 消費EN B / 攻撃力 S
- SIGHT LOCK / SOLID
- ACNX ACNB ACLR
- 命中時熱量 B / 最大ロック数 E / マガジン装填数 ―
- 弾単価 B / 発射時消費EN ― / マガジン再装填時間 ―

グレネード弾2発を時間差で発射。弾速は遅いが連続ヒットしやすく、決定的なダメージを与える。

CATEGORY: LASER CANNON — CR-WBW98LX



109000 C
- 発射間隔 E / 射程距離 D / 装弾数 E
- 重量 E / 消費EN E / 攻撃力 S
- SIGHT LOCK / ENERGY
- ACNX ACNB ACLR
- 命中時熱量 S / 最大ロック数 E / マガジン装填数 ―
- 弾単価 ― / 発射時消費EN E / マガジン再装填時間 ―

最高クラスの攻撃力を誇る大型兵器。1発の威力は魅力だが、FCSの選択など当てる工夫も必要だ。

CATEGORY: QUARTET CANNON — WB30Q-CHIMERA



77700 C
- 発射間隔 C / 射程距離 B / 装弾数 C
- 重量 E / 消費EN D / 攻撃力 D
- SIGHT LOCK / ENERGY
- ACNX ACNB ACLR
- 命中時熱量 D / 最大ロック数 E / マガジン装填数 ―
- 弾単価 ― / 発射時消費EN S / マガジン再装填時間 ―

4発のレーザーを同時発射。ロックオンしやすく命中率も高いが、消費ENも重量も最大クラスだ。

CATEGORY: ORBIT CANNON — YASYA



64000 C
- 発射間隔 E / 射程距離 D / 装弾数 E
- 重量 D / 消費EN D / 攻撃力 E
- NO LOCK / ENERGY
- ACNX ACNB ACLR
- 命中時熱量 E / 最大ロック数 ― / マガジン装填数 ―
- 弾単価 ― / 発射時消費EN S / マガジン再装填時間 ―

自機の周辺に2つのオービットを同時に射出。有効時間は8秒だが、足の遅い機体には相性がいい。



BACK UNIT (RADAR)

レーダーの付加機能は、肩装備と頭部内蔵型のものに備わっている機能を組み合わせ、補うことができる。オプションパーツを使うよりも効率的なこともあるのだ。

CATEGORY: RADAR — CR-WB69RA



19700 C
- 重量 S
- 対ECM性能 E / スキャン間隔 B
- 消費EN S / レーダー距離 D
- STANDARD / MISSILE / B-BIO SENSOR
- ACNX ACNB ACLR

最低限の性能しかない初期装備。ただし軽量なので、他パーツの組み合わせによる用途は広い。

CATEGORY: RADAR — CR-WB73RA2



14800 C
- 重量 S
- 対ECM性能 D / スキャン間隔 E
- 消費EN A / レーダー距離 E
- CIRCLE / MISSILE / B-BIO SENSOR
- ACNX ACNB ACLR

生体表示機能を搭載。他の性能は低めなので用途は狭いが、生体兵器との戦いでは活躍するだろう。

CATEGORY: RADAR — WB03R-SIREN



20000 C
- 重量 A
- 対ECM性能 E / スキャン間隔 S
- 消費EN C / レーダー距離 C
- OCTAGON / MISSILE / B-BIO SENSOR
- ACNX ACNB ACLR

最短の間隔でスキャンを行なうのが特長。全体のバランスも良く軽量だが、消費ENはやや多い。

CATEGORY: RADAR — WB10R-SIREN2



30000 C
- 重量 B
- 対ECM性能 S / スキャン間隔 A
- 消費EN C / レーダー距離 C
- CIRCLE / MISSILE / B-BIO SENSOR
- ACNX ACNB ACLR

WB03R-SIRENの対ECM性能を強化。敵との距離でズームもするので使い勝手のいいレーダー。

CATEGORY: RADAR — WB17R-SIREN3



60000 C
- 重量 D
- 対ECM性能 A / スキャン間隔 S
- 消費EN C / レーダー距離 A
- OCTAGON / MISSILE / B-BIO SENSOR
- ACNX ACNB ACLR

長大なレーダー距離を誇り、スキャン間隔も短い優秀なパーツ。重さが気にならなければ装備したい。

CATEGORY: RADAR — CR-WB85RA3



27800 C
- 重量 A
- 対ECM性能 C / スキャン間隔 D
- 消費EN S / レーダー距離 E
- OCTAGON / MISSILE / B-BIO SENSOR
- ACNX ACNB ACLR

一通りの機能を実装しかつ軽量。基本性能は高くないが、万能レーダーとして使える範囲。

CATEGORY: RADAR — WB28R-SIREN4



40000 C
- 重量 E
- 対ECM性能 E / スキャン間隔 S
- 消費EN E / レーダー距離 S
- CIRCLE / MISSILE / B-BIO SENSOR
- ACNX ACNB ACLR

付加機能のすべてと最大のレーダー範囲を持つ。性能は最高水準だが、重さと消費ENがネックだ。

BACK UNIT (BOOSTER)

追加ブースタを装備すると、ブースタ出力だけでなく、重量や消費EN、発熱量まで増えてしまう。装備するメリットがあるかどうかよく考えたい。

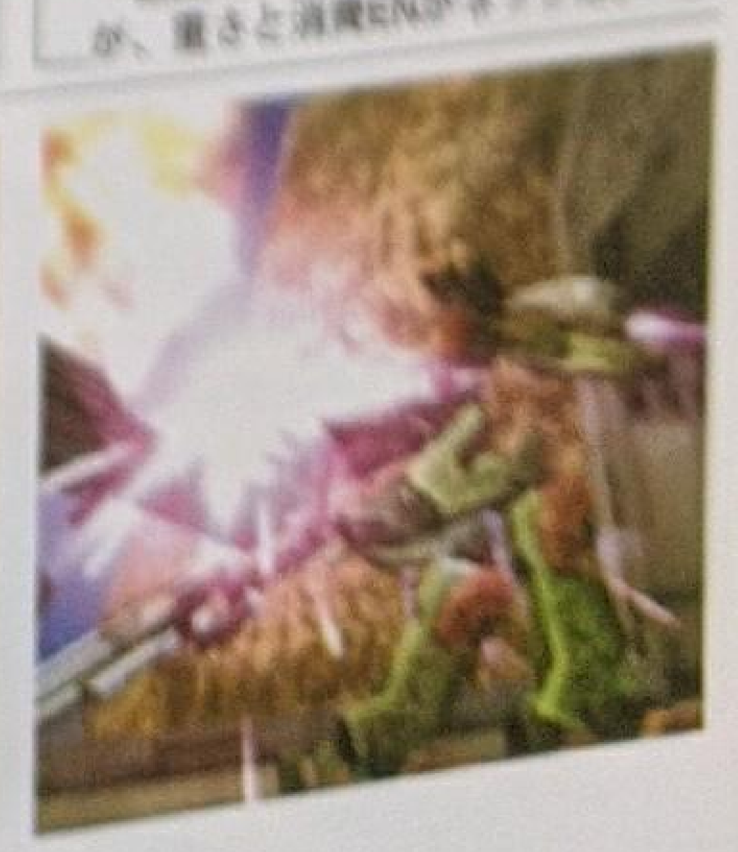
CATEGORY: ADD BOOSTER — WB31B-PEGASUS



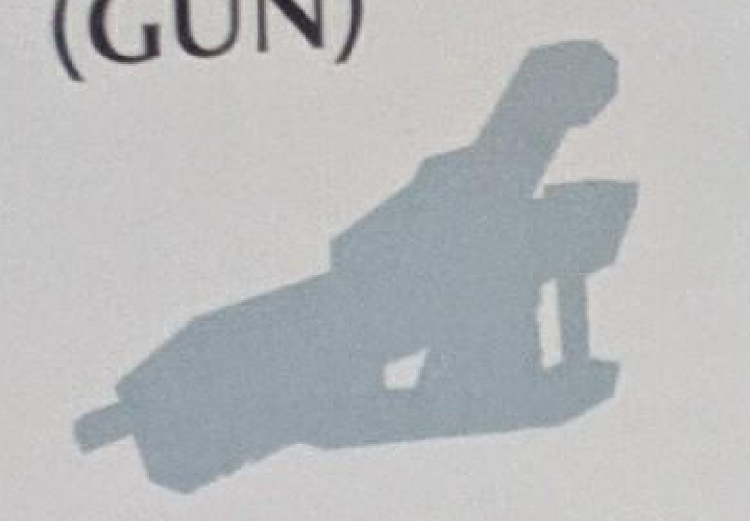
107500 C
- ブースト時発熱量 S / ブースト時消費EN A / ブースト時加速 D
- 重量 D / 消費EN B / ブースタ出力 D
- ACNX ACNB ACLR

ブースト出力を向上させる両肩用補助ブースタ。使いどころは難しいが、重量級機体で試すのもいい。





ARM UNIT R (GUN)



『ACNX』より、マガジン装弾数の概念が加わったことで、マシンガン系武器も絶え間ない連射ができなくなった。武器を選ぶにあたっては、マガジン再装填時間もよく考慮すべきポイントである。

CR-WR69R

11800 C　発射間隔A　重量A　射程距離C　消費EN S　装弾数C　攻撃力D



SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

初期装備のライフル。軽量ではあるが、全体に性能が低めで、これという決め手に欠ける。

29100 C　発射間隔A　重量A　射程距離C　消費EN S　装弾数C　攻撃力D



SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

CR-WR69Rの装弾数などを改善した、標準的性能のライフル。費用対効果は高いといえるだろう。

77000 C　発射間隔A　重量A　射程距離C　消費EN S　装弾数B　攻撃力D



SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	—
最大ロック数	E	発射時消費EN	D
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

サイトが標準より狭い中級者向けライフル。攻撃力と装弾数は強化されたが、重量も増している。

CR-YWH05R3

CATEGORY　RIFLE

42000 C　発射間隔A　重量A　射程距離C　消費EN S　装弾数C　攻撃力D



SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

1発の威力よりも連射力に重きを置いたライフル。連続でヒットさせ、敵の熱暴走を誘いたい。

WR10R-MOLD

CATEGORY　RIFLE (AST)

40000 C　発射間隔A　重量A　射程距離D　消費EN S　装弾数C　攻撃力D



SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

マガジン形式を採用し、連射力を重視したアサルトライフル。装弾数がやや少ないのが難点だ。

CR-WR76RA

CATEGORY　RIFLE (AST)

55800 C　発射間隔A　重量B　射程距離D　消費EN S　装弾数B　攻撃力E



SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	B

8発ごとにマガジンの再装填が入るが、時間は短いので、十分主戦力となりうるアサルトライフル。

CR-WR84RA2

CATEGORY　RIFLE (AST)

56800 C　発射間隔A　重量A　射程距離D　消費EN A　装弾数B　攻撃力E



SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	E

CR-WR76RAの装弾数を強化。マガジンの再装填に時間がかかるので、戦術を考えて使いたい。

WH01R-GAST

CATEGORY　RIFLE (AST)

70000 C　発射間隔A　重量A　射程距離D　消費EN S　装弾数B　攻撃力D



SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

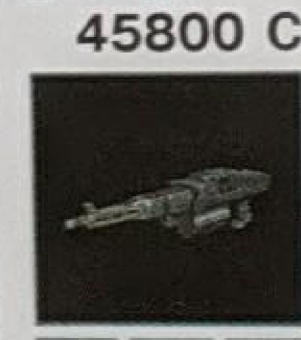
命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	B	マガジン再装填時間	D

比較的軽量でありながら、装弾数、攻撃力ともに優秀。サイトの狭さも我慢できるレベルだ。

CR-WR88RB

CATEGORY　RIFLE (BURST)

45800 C　発射間隔D　重量A　射程距離D　消費EN A　装弾数B　攻撃力E



SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

ライフル弾3発を連続発射するバーストライフル。3発セットでの命中が期待できるのは魅力だ。

WR14R-PHANTOM

CATEGORY　RIFLE (BURST)

75000 C　発射間隔D　重量A　射程距離D　消費EN A　装弾数B　攻撃力D



SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

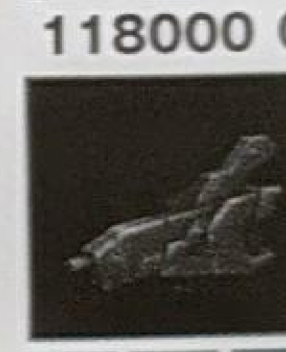
命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

単発の攻撃力が向上し、発射間隔も短い実戦的なバーストライフル。当たれば強いタイプの兵器。

CR-WR93RL

CATEGORY　LINEAR RIFLE

118000 C　発射間隔C　重量B　射程距離C　消費EN B　装弾数C　攻撃力C



SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

特殊な弾体を使用するリニアライフル。弾速が速い反面、命中精度が低いという運だめし的な武器。

CR-WH05RLA

CATEGORY　LINEAR RIFLE

147000 C　発射間隔A　重量C　射程距離C　消費EN B　装弾数D　攻撃力C



SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

CR-WR93RLよりも重くなったが、連射力が格段に向上。短時間で大きなダメージと熱量を与えられる。

CR-WR73RS

CATEGORY　SNIPER RIFLE

65000 C　発射間隔C　重量B　射程距離S　消費EN S　装弾数D　攻撃力C



SIGHT ND / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

標準タイプのスナイパーライフル。基本的に遠距離戦向きだが、その威力や弾速は幅広く応用できる。

CR-WR81RS2

CATEGORY　SNIPER RIFLE

78000 C　発射間隔B　重量B　射程距離B　消費EN S　装弾数D　攻撃力D



SIGHT ND / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

ある程度の連射性能を確保し、攻撃力を落としたスナイパーライフル。やや中途半端な印象がある。

CR-WR88RS3

CATEGORY　SNIPER RIFLE

65000 C　発射間隔D　重量B　射程距離B　消費EN S　装弾数D　攻撃力C



SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

1発の攻撃力に特化したモデル。まさに狙撃手らしい戦術に適しているが、発射間隔は犠牲になった。

WH02RS-WYRM
CATEGORY: SNIPER RIFLE

70000 C



発射間隔	A	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	C

すべての性能を高水準でまとめた実用本位のスナイパーライフル。幅広い戦術に対応可能だ。

WR11RS-GARUM
CATEGORY: EN SNIPER RIFLE

80000 C



発射間隔	E	重量	A
射程距離	S	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ND / ENERGY / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	
最大ロック数	D	発射時消費EN	B
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

エネルギー弾を使用するスナイパーライフル。オプションパーツで性能を底上げできるのも独特だ。

WH08RS-FENRIR
CATEGORY: EN SNIPER RIFLE

101000 C



発射間隔	E	重量	E
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY / SIGHT ST

ACNB / ACLR

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	C
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

WR11RS-GARUMの倍以上の攻撃力を持つ。装弾数が少ないので、一発必中の心構えで使いたい。

WR02M-PIXIE
CATEGORY: MACHINEGUN

16000 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	S

短時間に多数の弾を連射することが可能な、標準的マシンガン。だが、弾切れもそれなりに早い。

CR-WR69M
CATEGORY: MACHINEGUN

33800 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	B

1発ごとの攻撃力を高めたマシンガン。短時間で勝負をつける戦術に向くものの、持続力は低い。

WR04M-PIXIE2
CATEGORY: MACHINEGUN

58000 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	S

装弾数を1000発まで引き上げ、長期戦に対応できるマシンガン。常に弾幕を張れるのは魅力。

WR07M-PIXIE3
CATEGORY: MACHINEGUN

43000 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	A

弾数こそPIXIES2に及ばないが、軽量化で全体の使い勝手は向上。常に出番がある優秀なマシンガン。

CR-WH79M2
CATEGORY: MACHINEGUN

44800 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	E	発射時消費EN	—
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	C

ほかのマシンガンよりも熱量が高く、出力低下に追い込みやすい。短期決着を狙うならこの武器だ。

WH03M-FINGER
CATEGORY: MACHINEGUN

42000 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	A
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

複数の弾体を一度に撃ち出すユニークな兵器。至近距離から一気にたたみかけられる破壊力が魅力だ。

WH05M-SYLPH
CATEGORY: MACHINEGUN

65000 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	B	マガジン再装填時間	A

軽量で、格納することもできる便利なマシンガン。予備武装として携行しておくと安心だ。

YWH13M-NIX
CATEGORY: MACHINEGUN

56000 C



発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / SIGHT ST

ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	D

連射力というマシンガンの特長を追求した武器。弾切れしやすい欠点も顕著になっていることに注意。

WH10M-SILKY
CATEGORY: EN MACHINEGUN

61000 C



発射間隔	S	重量	B
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	B	攻撃力	E

SIGHT WS / ENERGY / SIGHT ST

ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

エネルギー弾を連射するマシンガン。弾切れに加え、エネルギー切れにも気をつける必要がある。

CR-WR88H
CATEGORY: HANDGUN

27700 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / SIGHT ST

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	E

標準的なハンドガンだが、攻撃力が低い。きわめて軽量である点をどこまで評価するかがポイント。

CR-WH69H
CATEGORY: HANDGUN

21800 C



発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	B

腕部の装備としては最軽量。攻撃力もそこそこなので、ハンガーユニットに入れておきたい一品だ。

CR-WH73H2
CATEGORY: HANDGUN

28000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT WS / SOLID

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

攻撃力は低めだが、マガジン方式ではないので、常に牽制として使える便利さがある。

WR03H-GHOST
CATEGORY: HANDGUN

30000 C



発射間隔	A	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT WS / SOLID

ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

攻撃力重視のハンドガン。装弾数が少ないため、メイン武器として投入するのは避けたほうが無難。

CR-WH79H3
CATEGORY HANDGUN



34800 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	B	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	E

命中時熱量に優れたハンドガン。左腕に攻撃力の高い武器を装備し、サポートとして使いたい。

WR06H-GHOST2
CATEGORY HANDGUN



40000 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	C

発射間隔が短く、高密度の攻撃が可能な武器。マガジン総弾数が12発と多い点も高ポイントだ。

CR-WH01HP
CATEGORY HANDGUN



42100 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT WS / SOLID
ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	S

ライフルに匹敵する攻撃力を備えたハンドガン。命中時熱量も高く、集中攻撃時の威力は十分だ。

WH09H-WRAITH
CATEGORY HANDGUN



24000 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID
ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	S

ほかの多くのハンドガン同様、軽量さが特色。利点を活かしてハンガーに入れておくのがよい。

CR-WR76B
CATEGORY BAZOOKA



53300 C

発射間隔	D	重量	B
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	B

SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	A	弾単価	C
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

短いロックタイムを活かし、近距離から高威力の一撃を当てる。バズーカの基本を守って使いたい。

CR-WR81B2
CATEGORY BAZOOKA



71000 C

発射間隔	E	重量	C
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	S	弾単価	C
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

攻撃力、熱量ともに高く、バズーカの長所を体現している。少ない弾数をどう当てるかが鍵だ。

CR-WR93B3
CATEGORY BAZOOKA



88000 C

発射間隔	D	重量	B
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	B	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

弾速と射程距離、装弾数を向上させ、攻撃力を落としたバズーカ。中距離でも使っていける。

CR-WH05BP
CATEGORY BAZOOKA



93200 C

発射間隔	E	重量	D
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	A	弾単価	C
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

攻撃力が高く、バズーカとしては装弾数も多い。対AC戦など、強敵との戦いに持って行きたい武器だ。

WR13B-GIANT
CATEGORY SPREAD BAZOOKA



70000 C

発射間隔	D	重量	C
射程距離	D	消費EN	D
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

散弾を発射する特殊なバズーカ。近距離から撃ち、全弾命中を狙う使い方が効果的である。

WR17B-GIANT2
CATEGORY SPREAD BAZOOKA



61000 C

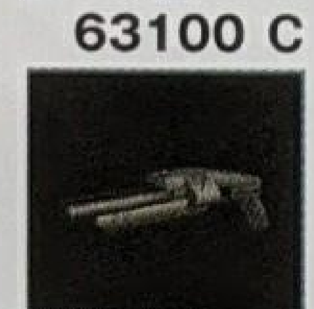
発射間隔	E	重量	C
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	D

SIGHT SP / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	D
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

目標の直前で水平方向に拡散するタイプ。命中率は高いが、WR13B-GIANTほどの爆発力はない。

CR-WR84S
CATEGORY SHOTGUN



63100 C

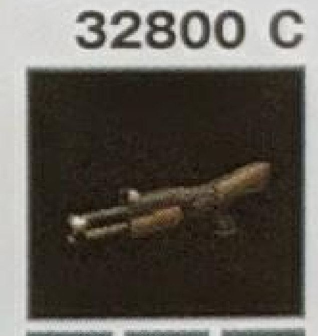
発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

1度に8発の散弾を発射するショットガン。近距離戦に適するが、再装填中を狙われないようにしたい。

CR-WH76S
CATEGORY SHOTGUN



32800 C

発射間隔	A	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	D

軽量で使い勝手がいいショットガン。攻撃力は低めなので、至近距離での発射が基本になる。

CR-WH01SP
CATEGORY SHOTGUN



32200 C

発射間隔	B	重量	B
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST
ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

ショットガンとしては高い攻撃力が魅力。敵に接近して力押しする戦術にふさわしい武器である。

WR15S-WYVERN
CATEGORY EN SHOTGUN



73000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

エネルギー弾を発射する特殊ショットガン。サイトタイプも特殊なので慣れが必要である。

WR23S-WYVERN2
CATEGORY EN SHOTGUN



84000 C

発射間隔	B	重量	B
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	E

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

先代の総弾数を増加させたタイプ。比較的軽く、扱いやすいが、これという取り柄に乏しい。

GACHIRIN
CATEGORY FLAMETHROWER



62700 C

発射間隔	S	重量	A
射程距離	E	消費EN	B
装弾数	S	攻撃力	E

NO LOCK / SOLID / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

相手を熱暴走させることを主目的とした、近距離用特殊兵器。他の武器との併用で真価を発揮する。

CATEGORY FLAMETHROWER

NICHIRIN



54200 C

発射間隔 S	射程距離 E	装弾数 S
重量 B	消費EN B	攻撃力 E

NO LOCK / SOLID / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 C	弾単価 S
最大ロック数 —	発射時消費EN —
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

さらに熱量をアップした火炎放射器。装弾数などは全体に低下し、テクニカルな武器となっている。

CATEGORY HAND MISSILE

CR-WR84HNM



45800 C

発射間隔 C	射程距離 D	装弾数 E
重量 B	消費EN B	攻撃力 C

SIGHT ST / SOLID / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 C	弾単価 B
最大ロック数 A	発射時消費EN —
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

最大ロック数4発の携行型ミサイル。直線的に飛んでいくのが特徴で、破壊力も十分だ。

CATEGORY HAND ROCKET

CR-WR84HNR



48800 C

発射間隔 A	射程距離 C	装弾数 D
重量 A	消費EN S	攻撃力 B

NO LOCK / SOLID / SIGHT ST / ACNB / ACLR

命中時熱量 A	弾単価 A
最大ロック数 —	発射時消費EN —
マガジン装填数 E	マガジン再装填時間 E

攻撃力は高く、重量は軽いハンドロケット。ロックせずに当てる技術さえあれば理想的な武器となる。

CATEGORY HAND LARGE ROCKET

CR-WR93HNRP



48800 C

発射間隔 E	射程距離 C	装弾数 E
重量 B	消費EN S	攻撃力 S

NO LOCK / SOLID / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 D
最大ロック数 —	発射時消費EN —
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

手持ちの大型ロケット。一気に撃ち尽くし、あとは装備解除する豪快な使い方が似合う。

CATEGORY GRENADE RIFLE

CR-WR81G



85000 C

発射間隔 E	射程距離 B	装弾数 E
重量 C	消費EN A	攻撃力 S

SIGHT ND / SOLID / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 E
最大ロック数 D	発射時消費EN —
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

絶大な攻撃力を誇る手持ちグレネード。やはり重たいので、技量と相談して使いたい。

CATEGORY GRENADE RIFLE

CR-WR88G2



70000 C

発射間隔 E	射程距離 B	装弾数 E
重量 B	消費EN S	攻撃力 B

SIGHT ND / SOLID / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 D
最大ロック数 D	発射時消費EN —
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

やや攻撃力を落として、全体を扱いやすくチューン。ここ一番で頼れるだけの火力は確保されている。

CATEGORY GRENADE RIFLE

CR-WH98GL



32000 C

発射間隔 E	射程距離 B	装弾数 E
重量 S	消費EN S	攻撃力 B

SIGHT ND / SOLID / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 D
最大ロック数 D	発射時消費EN —
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

装弾数を6発に絞り、驚異的な軽さを実現。ハンガー内に隠し持ち、切り札として使いたい。

CATEGORY PULSE RIFLE

WR08PU-ROC



44000 C

発射間隔 B	射程距離 D	装弾数 D
重量 S	消費EN A	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 D	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

非常に軽量なパルスガン。オプショナルパーツによって性能アップも期待できる。

CATEGORY PULSE RIFLE

WR12PU-ROC2



46000 C

発射間隔 A	射程距離 D	装弾数 D
重量 S	消費EN B	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 D	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

WR08PU-ROCの装弾数増加型。しかし重量が増し、攻撃力も低下。持ち味を殺してしまった感がある。

CATEGORY PULSE RIFLE

WR21PU-ROC3



63000 C

発射間隔 A	射程距離 D	装弾数 D
重量 S	消費EN C	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 C	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

WR08PU-ROCの攻撃力を強化したタイプ。軽量のため、ほかの武器との組み合わせに融通がきく。

CATEGORY PULSE RIFLE

WH11PU-PERYTON



36000 C

発射間隔 A	射程距離 D	装弾数 E
重量 S	消費EN A	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / ACNB / ACLR

命中時熱量 D	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

速射型のパルスライフル。攻撃力はあるが、装弾数とエネルギーの両面で持続性に欠けている。

CATEGORY PULSE RIFLE

YWH14PU-ROC4



80000 C

発射間隔 A	射程距離 E	装弾数 C
重量 S	消費EN C	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / ACLR

命中時熱量 C	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

長期戦に耐えうる装弾数を備えたパルスライフル。攻撃力だけでなく、熱量の高さも見逃せない。

CATEGORY DUAL PULSE RIFLE

WR18PU-DEMON



95000 C

発射間隔 B	射程距離 C	装弾数 D
重量 A	消費EN C	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 D	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

同時に2発のエネルギー弾を発射する。瞬間的攻撃力は高いが、攻撃可能回数は実質…

CATEGORY LASER RIFLE

WR05L-SHADE



59000 C

発射間隔 C	射程距離 C	装弾数 C
重量 A	消費EN B	攻撃力 C

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 B	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

性能バランスがよく、攻撃力もあるレーザーライフル。弾薬費が不…では大きい。

CATEGORY LASER RIFLE

WR19L-HOLLOW



60000 C

発射間隔 A	射程距離 C	装弾数 C
重量 D	消費EN A	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 A	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

装弾数、連射力ともに優れ、手数で勝負できるタイプの武器。非常に重いのが最大の難点。

CATEGORY LASER RIFLE

CR-WR98L



76000 C

発射間隔 B	射程距離 C	装弾数 D
重量 B	消費EN D	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST / ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 C	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN A
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

ほどほどの性能でバランスのとれたレーザーライフル。少ない装弾数は、ほかの兵装で補いたい。

CATEGORY LASER RIFLE

YWH07-DRAGON



85000 C

発射間隔 C	重量 A
射程距離 C	消費EN A
装弾数 D	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 D	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

攻撃力は低めだが、そのほかの性能は及第点で扱い易い。オプションで強化すれば用途は広い。

CATEGORY LASER RIFLE

WR24L-SHADE2



122000 C

発射間隔 C	重量 B
射程距離 C	消費EN D
装弾数 D	攻撃力 C

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 B	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN C
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

レーザーライフルらしさを追求した優秀なモデル。重さと消費ENには、この際目をつぶって使いたい。

CATEGORY DUAL LASER RIFLE

WR16DL-SKULL



63000 C

発射間隔 B	重量 C
射程距離 C	消費EN E
装弾数 C	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 C	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN S
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

やや重いものの、2発同時発射で十分な破壊力を発揮できるデュアルレーザーライフル。

CATEGORY DUAL LASER RIFLE

WR25DL-SKULL2



61000 C

発射間隔 C	重量 B
射程距離 B	消費EN E
装弾数 D	攻撃力 D

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 C	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN A
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

WR16DL-SKULLの弾数を削って軽量化。活躍の場面も増えたが、25発の実質装弾数をどう使うかだ。

CATEGORY HI LASER RIFLE

WH04HL-KRSW



88000 C

発射間隔 D	重量 E
射程距離 C	消費EN D
装弾数 D	攻撃力 B

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN C
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

シリーズのファンなら「KARA-SAWA」でおなじみの高出力レーザー。とにかく重いが威力は十分。

CATEGORY HI LASER RIFLE

WR09HL-SPIRIT



90000 C

発射間隔 D	重量 D
射程距離 C	消費EN E
装弾数 D	攻撃力 A

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN C
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

WH04HL-KRSWよりも軽く、基本性能では凌駕している。連射力はないが、単発の攻撃力が大きい。

CATEGORY HAND RAILGUN

YWH16HR-PYTHON



150000 C

発射間隔 C	重量 A
射程距離 C	消費EN D
装弾数 D	攻撃力 C

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACLR

命中時熱量 A	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN A
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

携行性と威力を兼備したハンドレールガン。命中時熱量も高く、有力な主力武器候補だ。

CATEGORY PLASMA RIFLE

WR20PL-OGRE



120000 C

発射間隔 E	重量 D
射程距離 C	消費EN D
装弾数 E	攻撃力 S

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN E
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

高い攻撃力を持つプラズマライフル。消費ENの大きさがネックだが、一撃の破壊力はさすがだ。

CATEGORY PLASMA RIFLE

WR22PL-OGRE2



93000 C

発射間隔 D	重量 C
射程距離 C	消費EN C
装弾数 E	攻撃力 S

SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN E
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

より実戦向きにチューンされたプラズマライフル。総合性能は高く、特に熱暴走を誘発しやすい。

CATEGORY PLASMA RIFLE

WH06PL-ORC



42000 C

発射間隔 E	重量 A
射程距離 D	消費EN A
装弾数 E	攻撃力 S

SIGHT SP / ENERGY
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN D
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

小型化され、格納も可能になったプラズマライフル。装弾数は5発のみだが、頼れる懐刀となる。

CATEGORY DUAL PLASMA RIFLE

WH12PL-ETTIN



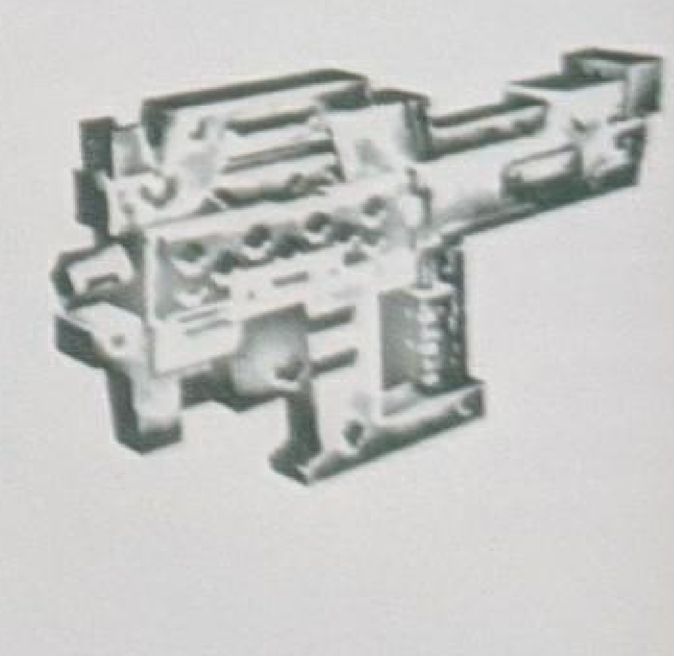
96000 C

発射間隔 E	重量 E
射程距離 C	消費EN E
装弾数 E	攻撃力 S

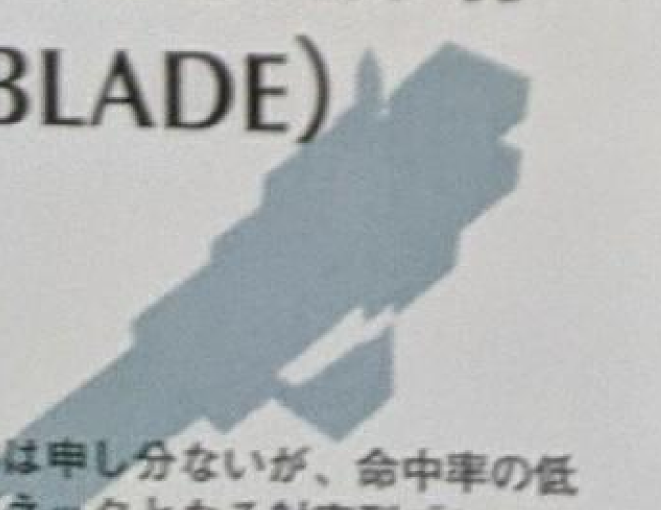
SIGHT SP / ENERGY / SIGHT ST
ACNB / ACLR

命中時熱量 B	弾単価 —
最大ロック数 D	発射時消費EN E
マガジン装填数 —	マガジン再装填時間 —

強力なプラズマ弾を2発同時発射する。装弾数は少ないが、耐久力が高い敵との戦闘に向いている。



ARM UNIT R (BLADE)



威力は申し分ないが、命中率の低さがネックとなる射突型ブレード。装備するならば、相手に肉薄できる機動性を備えた機体を構成するところから始めよう。

CATEGORY BLADE

RASETSU



38600 C

	重量 S
ブレード範囲 E	消費EN S
攻撃可能回数 D	攻撃力 S

SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 B	弾単価 C
攻撃時発熱量 C	

射突型ブレードの基本型。クロスレンジでの破壊力は申し分なく、ぜひ使いこなしたい兵器だ。

CATEGORY BLADE

ENMA



42300 C

	重量 A
ブレード範囲 E	消費EN S
攻撃可能回数 E	攻撃力 S

SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 E
攻撃時発熱量 E	

攻撃力と熱量を強化し、攻撃回数が減少。重量は増えたが、全体的なバランスは良好である。

CATEGORY BLADE

NIOH



44400 C

	重量 S
ブレード範囲 E	消費EN S
攻撃可能回数 E	攻撃力 S

SIGHT ST
ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量 S	弾単価 E
攻撃時発熱量 E	

右腕装備としては最高の攻撃力。連続的な攻撃が可能で、爆発的なダメージを与える脅威の兵器。

ARM UNIT L (BLADE)

「ACNX」では、全ての左腕ブレードでエネルギー波が発射できる。使用回数に制限がない点を活かし、ハンガーユニットに格納しておけば安心感がある。

CR-WL69LB
CATEGORY: LASER BLADE — CREST ind.

11000 C



命中時熱量 E / 重量 S / エネルギー波射程距離 — / 消費EN S / ブレード範囲 C / 攻撃力 E

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 A ／ 攻撃時消費EN S

基本的なブレード。複数ヒットしやすい性質から近距離で一気にダメージを奪うことが可能だ。

WL01LB-ELF
CATEGORY: LASER BLADE

29000 C



命中時熱量 E / 重量 A / エネルギー波射程距離 — / 消費EN S / ブレード範囲 C / 攻撃力 E

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 S ／ 攻撃時消費EN S

重量はやや増したが、攻撃力、消費ENともに良好なブレード。エネルギー波が3発出るのも特徴。

CR-WL79LB2
CATEGORY: LASER BLADE — CREST ind.

38000 C



命中時熱量 D / 重量 A / エネルギー波射程距離 — / 消費EN A / ブレード範囲 C / 攻撃力 D

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 A ／ 攻撃時消費EN A

全体的なバランスを向上させたバージョンアップ版。ブレードの扱いに慣れたら使いたい。

CR-WL88LB3
CATEGORY: LASER BLADE — CREST ind.

43000 C



命中時熱量 A / 重量 D / エネルギー波射程距離 — / 消費EN A / ブレード範囲 E / 攻撃力 S

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 B ／ 攻撃時消費EN C

一撃の攻撃力を重視したブレード。その分重量や攻撃範囲が犠牲になっている潔い装備。

YWL03LB-TAROS
CATEGORY: LASER BLADE

83000 C



命中時熱量 B / 重量 E / エネルギー波射程距離 — / 消費EN E / ブレード範囲 B / 攻撃力 A

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 S ／ 攻撃時消費EN D

攻撃間隔は長めだが、広い範囲を持ち攻撃力も高いブレード。相手へのプレッシャーも期待できる。

WL14LB-ELF2
CATEGORY: LASER BLADE

54000 C



命中時熱量 E / 重量 S / エネルギー波射程距離 — / 消費EN S / ブレード範囲 S / 攻撃力 E

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 A ／ 攻撃時消費EN A

威力は平均的だが広い攻撃範囲を持ち、なにより軽量。文字通りの懐刀として使える優秀さが光る。

WL-MOONLIGHT
CATEGORY: LASER BLADE

55200 C



命中時熱量 B / 重量 E / エネルギー波射程距離 — / 消費EN E / ブレード範囲 C / 攻撃力 S

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 E ／ 攻撃時消費EN E

シリーズ伝統の一撃必殺ブレード。消費ENは多めだが、攻撃力も最高クラスで、使いこなしたい一品。

FUHJIN
CATEGORY: LASER BLADE — KISARAGI

50000 C



命中時熱量 C / 重量 B / エネルギー波射程距離 S / 消費EN C / ブレード範囲 — / 攻撃力 B

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 C ／ 攻撃時消費EN A

エネルギー波の射出を主体とした特殊ブレード。こちらは空中での発射も可能で、牽制に使える。

RAIJIN
CATEGORY: LASER BLADE — KISARAGI

70000 C



命中時熱量 B / 重量 B / エネルギー波射程距離 B / 消費EN D / ブレード範囲 — / 攻撃力 S

HANGER — ACNX ACNB ACLR

攻撃時発熱量 E ／ 攻撃時消費EN C

攻撃力が増した特殊ブレードだが、射程距離の短かさが痛い。使うのは完全に趣味といえる。

CR-WL06LB4
CATEGORY: LASER BLADE — CREST ind.

96000 C



命中時熱量 C / 重量 E / エネルギー波射程距離 — / 消費EN B / ブレード範囲 A / 攻撃力 A

HANGER — ACLR

攻撃時発熱量 B ／ 攻撃時消費EN C

ブレード範囲に特化したタイプだが、こだわりの兵器だけに、この性能では中途半端な印象がある。

YWL16LB-ELF3
CATEGORY: LASER BLADE

88000 C



命中時熱量 S / 重量 B / エネルギー波射程距離 — / 消費EN S / ブレード範囲 — / 攻撃力 S

HANGER — ACLR

攻撃時発熱量 B ／ 攻撃時消費EN C

至近距離での破壊力だけを追求したブレード。上級者向けの一品であり、当てるのは困難だ。

Military Fact 軍事戦闘用語 10

軍歌と軍楽隊 ［a war song / a military band］

軍歌とは同じ宿営地に生き同じ戦場に死ぬ者たちが、その士気を高め部隊のチームスピリッツを固めるために歌う楽曲をいう。また戦死した仲間を弔い母国に残した家族を思って奏でる調べ、戦地に赴いた男を思い銃後の守りを誓う婦人や家族の歌もまた軍歌と呼ばれる。長年の領土獲得戦争に明け暮れた欧州では、戦功を立てた部隊が歌っていたことから人々の間で有名になり、やがては軍歌から国歌となった楽曲もあり、軍歌は必ずしも軍隊内部だけのものではないのである。軍楽隊はかつて野戦に随行し交戦の際に前線部隊の士気高揚を狙って軍歌を演奏した吹奏楽団であった。通信機がなかった時代の戦いでは、交戦開始や作戦の変更伝達を担っていたのはラッパと手旗信号であり、それらの名残がドリルチームとマーチングバンドとなったといわれる。これらはどちらも国家のもつ正規軍のためのものであり、傭兵はよほど大規模な組織でない限り部隊歌や随行楽隊を持つ事はなかったという。軍楽隊が得意とするのは実際の部隊行進の随伴演奏から生まれた行進曲すなわちマーチのほか、司令官就任式や勲章授与式、葬儀や告別式など軍の式典で演奏する儀礼曲である。近世欧州では王侯貴族が有名作曲家を雇って国家軍や私兵軍のための楽曲を作らせたりすることもあった。また、軍楽隊は外国高官や武官を招いての晩餐会などの伴奏を担当することも多い。行進の歩調を整えるために随行する楽隊は鼓笛隊と呼ばれ、名前の通り太鼓と笛という最小編成でリズムをメロディを部隊に提供する。欧州では銃や槍を持

Column

ARM UNIT L (GUN)

『ACNX』から、右腕武器と同名のパーツが存在するようになった。しかし、両腕に同じ武器を装備するよりは、互いの性能を補い合える組み合わせを見つけるべきだ。

WL02R-SPECTER
CATEGORY: RIFLE



25000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

マガジン交換なしでそれなりの威力を持つ、ライフルらしいライフル。装弾数は少なめである。

CR-YWH05R3
CATEGORY: RIFLE



42000 C

発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID — ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

連射性能を強化したライフル。しかし装弾数に変化がなく、弾切れに要注意な点は相変わらずだ。

HITEN
CATEGORY: RIFLE (AST)



52700 C

発射間隔	S	重量	B
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	D

SIGHT ST / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	B

発射間隔を短くしたアサルトライフル。ただし攻撃力や連射力が物足りなく、主戦力とはなりにくい。

WH01R-GAST
CATEGORY: RIFLE (AST)



70000 C

発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	A
装弾数	B	攻撃力	D

SIGHT SP / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	B	マガジン再装填時間	D

全体的に性能の向上が図られたアサルトライフル。サブで使うには十分な性能であり、重量も軽い。

CR-WH05RLA
CATEGORY: LINEAR RIFLE (AST)



147000 C

発射間隔	A	重量	C
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / SOLID — ACNB / ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

連射能力を持たせたリニアライフル。かなり極端な性能なので、有効なレンジも限られるだろう。

WL05RS-GOLEM
CATEGORY: SNIPER RIFLE



50000 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	A	消費EN	A
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

射程の長いスナイパーライフル。用途は限られるが軽量なのが救いで、攻撃力もまずまずである。

CR-WL85RS
CATEGORY: SNIPER RIFLE



55700 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

より軽量化されたスナイパーライフル。攻撃力や装弾数は少なめだが、軽量機体には最適だろう。

WH02RS-WYRM
CATEGORY: SNIPER RIFLE



70000 C

発射間隔	A	重量	B
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ND / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	C	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	C

重量は増したが、主力兵器ともなりえる高性能ライフル。遠距離での肩武装との波状攻撃も有効だ。

WH08RS-FENRIR
CATEGORY: EN SNIPER RIFLE



101000 C

発射間隔	E	重量	E
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / ENERGY — ACNB / ACLR

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	E
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

攻撃力と熱量に特化されたエネルギーライフル。遠距離からの一撃必殺が身上だが、その分重たい。

CR-WL74M
CATEGORY: MACHINEGUN



52500 C

発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	B	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	B

連射性能などのバランスも良く攻撃力もあるマシンガン。装弾数が心もとないので長期戦は不向き。

WL06M-FAIRY
CATEGORY: MACHINEGUN



15000 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	S	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	S

連射性能を重視したマシンガン。その分1発の威力が低く、弾切れも早い。使いどころが重要だ。

CR-WH79M2
CATEGORY: MACHINEGUN



44800 C

発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	D

SIGHT WS / SOLID — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	C

右腕用装備と同等の攻撃力を持つ優秀なマシンガン。肩武装との同時攻撃による破壊力が魅力だ。

WH03M-FINGER
CATEGORY: MACHINEGUN



42000 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	B
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT SP / SOLID / HANGER — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

一度に5発の弾丸を発射し、近距離・短時間で一気に勝負をつけられる。特殊だが実用性は高い。

WH05M-SYLPH
CATEGORY: MACHINEGUN



65000 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	E	消費EN	S
装弾数	A	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID / HANGER — ACNX / ACNB / ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	B	マガジン再装填時間	S

軽量で高性能だが、8発撃つたびに再装填が挟まれるのがなんとも痛い。あくまでサブとしてなら。

YWH13M-NIX
CATEGORY: MACHINEGUN



56000 C

発射間隔	S	重量	A
射程距離	D	消費EN	S
装弾数	S	攻撃力	E

SIGHT WS / SOLID — ACLR

命中時熱量	E	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	S	マガジン再装填時間	D

連射性能がきわめて高く、実効的な破壊力は十分主力級となりえる。正統派で優秀なマシンガン。

EN MACHINEGUN — WH10M-SILKY



61000 C

発射間隔 S ／ 射程距離 C ／ 装弾数 A ／ 重量 B ／ 消費EN D ／ 攻撃力 E

SIGHT WS ／ ENERGY ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	E	弾単価	
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

エネルギー弾を発射するマシンガン。ほかのマシンガンを凌駕する要素はなく、EN消費も気になる。

HANDGUN — CR-WH69H



21800 C

発射間隔 S ／ 射程距離 E ／ 装弾数 C ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT WS ／ SOLID ／ HANGER ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	B

射程が短く、攻撃力ともに物足りなさがあるハンドガン。ただ、非常に軽量な点は特筆に値する。

HANDGUN — CR-WH73H2



28000 C

発射間隔 A ／ 射程距離 E ／ 装弾数 C ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT WS ／ SOLID ／ HANGER ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

マガジン装填式ではないので一気に撃ち尽くせるのが持ち味。この点を評価できるなら使える。

HANDGUN — CR-WH79H3



34800 C

発射間隔 S ／ 射程距離 E ／ 装弾数 C ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT WS ／ SOLID ／ HANGER ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	B	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	E

命中時の熱量に優れるため、近距離からのコンビネーションに便利。やや玄人向きのハンドガン。

HANDGUN — WL07H-MIST



35500 C

発射間隔 A ／ 射程距離 E ／ 装弾数 D ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT WS ／ SOLID ／ HANGER ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

軽さはそのままに、威力はライフルを超えるハンドガン。装弾数は少ないが、選択肢に入れたい。

HANDGUN — WL10H-MIST2



41000 C

発射間隔 S ／ 射程距離 E ／ 装弾数 C ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT SP ／ SOLID ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	C	マガジン再装填時間	E

連射力と装弾数に秀でるハンドガン。ただし他の性能は平均以下で、決め手に欠ける感は否めない。

HANDGUN — CR-WH01HP



42100 C

発射間隔 S ／ 射程距離 E ／ 装弾数 D ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT WS ／ SOLID ／ HANGER ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	B

ライフル的な運用を目指した、一発必中タイプの高威力ハンドガン。軽量なのでサブとして優秀。

HANDGUN — WH09H-WRAITH



24000 C

発射間隔 S ／ 射程距離 E ／ 装弾数 C ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT WS ／ SOLID ／ HANGER ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	D	弾単価	S
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	D	マガジン再装填時間	A

最軽量クラスのハンドガンで取り回しもいいが、その分攻撃力は低いのでサポート専用といえる。

BAZOOKA — CR-WL95B



43300 C

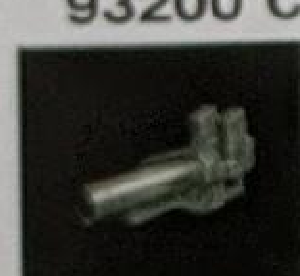
発射間隔 E ／ 射程距離 D ／ 装弾数 E ／ 重量 C ／ 消費EN S ／ 攻撃力 A

SIGHT SP ／ SOLID ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	A	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

バズーカとしては標準的だが、重さや装弾数、発射間隔がネック。あえて選ぶには微妙な性能。

BAZOOKA — CR-WH05BP



93200 C

発射間隔 E ／ 射程距離 C ／ 装弾数 D ／ 重量 D ／ 消費EN S ／ 攻撃力 S

SIGHT SP ／ SOLID ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	A	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

CR-WL95Bよりも重量が増加し、装備できる機体は限られるものの、攻撃力などの性能は高い。

SPREAD BAZOOKA — WL11B-TROLL



61000 C

発射間隔 D ／ 射程距離 D ／ 装弾数 E ／ 重量 B ／ 消費EN S ／ 攻撃力 C

SIGHT SP ／ SOLID ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	C	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

右腕にもある拡散バズーカだが、基本的な性能は同様。複数ヒット時の熱量以外はもうひとつだ。

SHOTGUN — CR-WL85S



34000 C

発射間隔 A ／ 射程距離 D ／ 装弾数 C ／ 重量 A ／ 消費EN S ／ 攻撃力 E

SIGHT SP ／ SOLID ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	E	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	D

連射性能に優れたショットガン。威力は低めなので、まき散らしていく使い方が基本になる。

SHOTGUN — CR-WL88S2



59100 C

発射間隔 A ／ 射程距離 D ／ 装弾数 D ／ 重量 S ／ 消費EN S ／ 攻撃力 E

SIGHT ST ／ SOLID ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	E	弾単価	B
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

攻撃性能は右腕用のものに匹敵し、さらに軽量である。副兵装としてきわめて優秀なショットガン。

SHOTGUN — CR-WH76S



32800 C

発射間隔 A ／ 射程距離 D ／ 装弾数 C ／ 重量 A ／ 消費EN S ／ 攻撃力 E

SIGHT ST ／ SOLID ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

完全に右腕用に準じたスペックだが、その分重量も増加。左腕ならばCR-WL88S2の方が扱いやすい。

SHOTGUN — CR-WH01SP



32200 C

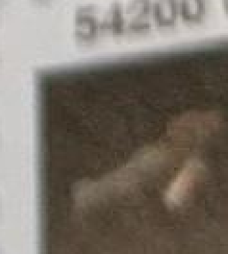
発射間隔 A ／ 射程距離 D ／ 装弾数 D ／ 重量 B ／ 消費EN S ／ 攻撃力 D

SIGHT ST ／ SOLID ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	E	弾単価	A
最大ロック数	D	発射時消費EN	
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

CR-WH76Sより重いが、使いどころを選べば、近距離での複数ヒットによる大ダメージが期待できる。

FLAMETHROWER — NICHIRIN



54200 C

発射間隔 S ／ 射程距離 E ／ 装弾数 S ／ 重量 B ／ 消費EN D ／ 攻撃力 E

SOLID ／ ACNX ／ ACNB ／ ACLR

命中時熱量	C	弾単価	S
最大ロック数		発射時消費EN	
マガジン装填数		マガジン再装填時間	

左腕用としては唯一の火炎放射器。あくまで副兵装として考えれば非常におもしろい兵器といえる。

17.647
CATEGORY: HAND MISSILE



35000 C

発射間隔	C	重量	A
射程距離	C	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	C

SIGHT ST / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	D
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

ロックオンなしで自動追尾する小型ミサイル。本命の肩装備ミサイルと併用し、撹乱に使いたい。

CR-WL95G
CATEGORY: GRENADE RIFLE



43500 C

発射間隔	D	重量	A
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	E	攻撃力	B

SIGHT ND / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

装弾数や重量を抑え、威力はそのままの携行版グレネード。腕に自信のある上級者なら活かせるはず。

CR-WH98GL
CATEGORY: GRENADE RIFLE



32000 C

発射間隔	E	重量	S
射程距離	B	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT ND / SOLID / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	S	弾単価	E
最大ロック数	D	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

さらに軽量だが高火力のグレネードライフル。装弾数が極端に少ないので使いどころが難しい。

CR-WL88HNR
CATEGORY: HAND ROCKET



40000 C

発射間隔	A	重量	A
射程距離	C	消費EN	S
装弾数	E	攻撃力	S

NO LOCK / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	A	弾単価	C
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	E	マガジン再装填時間	E

左腕用のロケット。重量のわりに装弾数は多いのだが、なによりロケットであることが使い手を選ぶ。

CR-WL95HNNR
CATEGORY: HAND NAP ROCKET



57000 C

発射間隔	C	重量	B
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	D	攻撃力	E

NO LOCK / SOLID — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	S	弾単価	D
最大ロック数	—	発射時消費EN	—
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

標的の周囲に火炎を浴びせかけるナパームロケット。左腕専用だが、使うかどうかは完全に好み。

WL08PU-ARGOS
CATEGORY: PULSE RIFLE



60000 C

発射間隔	B	重量	S
射程距離	C	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

軽量なわりに攻撃力も装弾数も十分なパルスライフル。副兵装としてなら十分使えるレベルだ。

WL12PU-ARGOS2
CATEGORY: PULSE RIFLE



48000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY / HANGER — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

威力は高いが、弾数は心もとないパルスライフル。ハンガーに温存しておき、ここ一番で使おう。

WH11PU-PERYTON
CATEGORY: PULSE RIFLE



36000 C

発射間隔	S	重量	S
射程距離	D	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	D

SIGHT SP / ENERGY / HANGER — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

連射性能が高く、一気にダメージを与えられる。装弾数の少なさはあるが、軽量なので用途は広い。

YWH14PU-ROC4
CATEGORY: PULSE RIFLE



80000 C

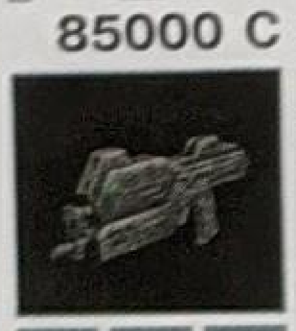
発射間隔	A	重量	S
射程距離	E	消費EN	E
装弾数	C	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY / HANGER — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

まずまずの装弾数を持ち、攻撃性能も高い優秀なパルスライフル。ミッションによって選びたい。

YWH07-DRAGON
CATEGORY: LASER RIFLE



85000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	C	消費EN	A
装弾数	C	攻撃力	D

SIGHT ST / ENERGY — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	D	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	S
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

軽量で消費ENも少ないレーザーライフルだが、いかんせん攻撃力が物足りなく、用途は限られる。

WL13L-GORGON
CATEGORY: LASER RIFLE



51000 C

発射間隔	C	重量	B
射程距離	B	消費EN	B
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

攻撃力の高いレーザーライフル。重量もそれなりだが、副兵装として十二分な活躍が期待できる。

WL15L-GRIFFON
CATEGORY: DUAL LASER RIFLE



61000 C

発射間隔	B	重量	A
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	C

SIGHT SP / ENERGY — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	C	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	A
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

2発同時発射で攻撃力に優れるレーザーライフル。軽量だが、実質20発しか撃てないので乱射は禁物。

WH04HL-KRSW
CATEGORY: HI LASER RIFLE



88000 C

発射間隔	C	重量	E
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	D	攻撃力	A

SIGHT SP / ENERGY — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	D
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

ほかの武装と連携したトドメの一撃が期待できる高出力レーザーライフル。異常な重さが悩みどころ。

WH06PL-ORC
CATEGORY: PLASMA RIFLE



42000 C

発射間隔	D	重量	A
射程距離	D	消費EN	C
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY / HANGER — ACNX ACNB ACLR

命中時熱量	S	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	E
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

右腕装備のものと同様、攻撃性能に優れるが装弾数はわずか5。切り札的な使い方なら悪くない。

WH12PL-ETTIN
CATEGORY: DUAL PLASMA RIFLE



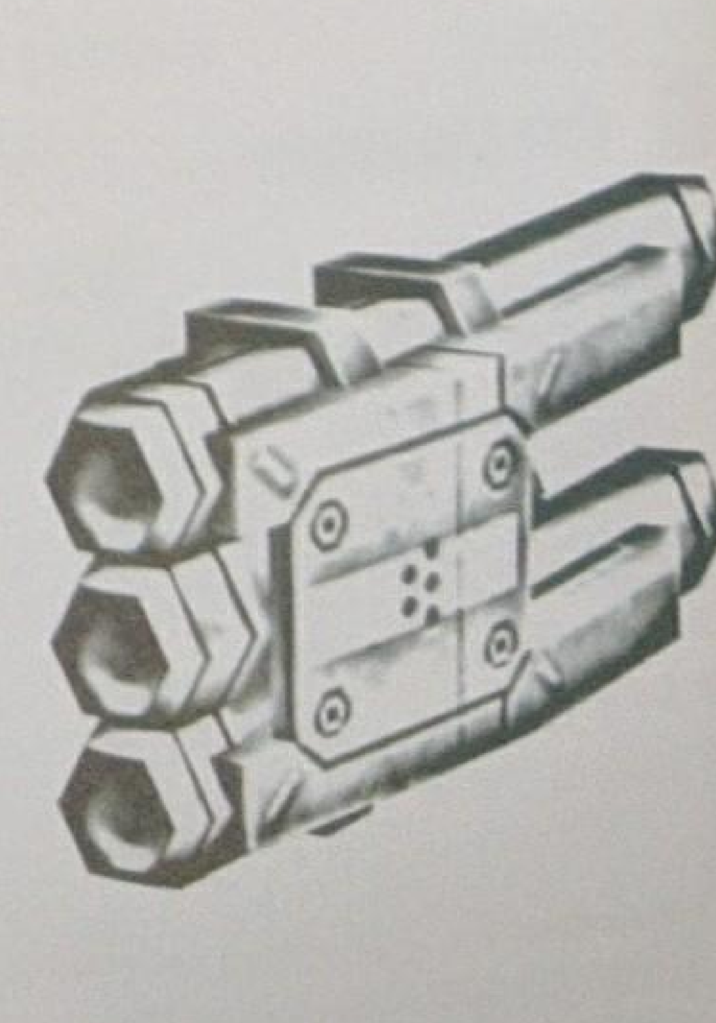
96000 C

発射間隔	E	重量	E
射程距離	C	消費EN	E
装弾数	E	攻撃力	S

SIGHT SP / ENERGY — ACNB ACLR

命中時熱量	B	弾単価	—
最大ロック数	D	発射時消費EN	E
マガジン装填数	—	マガジン再装填時間	—

プラズマ弾2発を発射する脅威の高破壊力ライフル。その分重量も激増し、ほぼ重量級専用装備。



ARM UNIT L (SHIELD)

左腕シールドの防御力は、エクステンション追加装甲の防御力に加算される。これを利用して、両方を実体系にすれば、ダメージを大幅に減らすことができるだろう。

CR-WL74ES

CATEGORY: EN SHIELD (CREST ind.)

15500 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
E	S	D	S	D	E

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN A

重量、消費ENの効率ともに優秀な基本的エネルギーシールド。反面、防御力もそれなりである。

CR-WL85ES2

CATEGORY: EN SHIELD (CREST ind.)

18400 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
E	S	C	A	C	E

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN A

防御力を強化したエネルギーシールド。こちらも優等生だが、もちろん実弾には効果が薄い。

WL04ES-GIGAS

CATEGORY: EN SHIELD

30000 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
S	A	B	B	C	E

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN C

有効範囲を拡大させたエネルギーシールド。ミッションやセッティングによって使い分けたい。

BONTEN

CATEGORY: EN SHIELD (KISARAGI)

55000 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
E	B	A	E	S	D

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN E

エネルギー防御力は最高。有効範囲が狭く重量もあるので、さらに狭い用途でのみ有効なタイプ。

WL09ES-GIGAS2

CATEGORY: EN SHIELD

55000 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
S	A	S	D	B	C

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN E

最高の有効範囲を持つエネルギーシールドの傑作。実弾にも多少は有効な万能タイプである。

FUTEN

CATEGORY: EN SHIELD (KISARAGI)

69000 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
C	E	A	E	S	C

ENERGY / ACLR

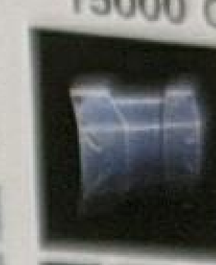
発動時使用EN B

EN防御力では最高峰だが、その代償として、消費ENや重量が気になるものになってしまっている。

KATEN

CATEGORY: KATEN (KISARAGI)

15000 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
E	B	E	S	E	C

ENERGY / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN S

ベーシックな実シールド。重量も少なめなので、とりあえず使っていける便利さが売りだ。

SUITEN

CATEGORY: SHIELD (KISARAGI)

SHIELD C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
A	C	E	S	E	S

SOLID / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN S

実シールドとしては有効範囲と断熱性能が高く、被弾を前提とすれば確実に効果が期待できる。

JITEN

CATEGORY: SHIELD (KISARAGI)

28000 C



有効範囲	重量	断熱性能	消費EN	EN防御	実弾防御
B	E	E	S	E	S

SOLID / ACNX ACNB ACLR

発動時使用EN S

防御力は実シールド最高だが、そろそろ重量が気になる。ミッションと機体を選ぶタイプといえる。



Military Fact 軍事戦闘用語 11

兵站補給　[Logistics Supply]

戦争の終結を見すえた戦略規模から局地戦での勝敗を賭した戦闘規模まで、あらゆる局面において戦闘の継続と成功を可能とする不可避の勝利条件がある。それは武器や弾薬、燃料や糧食など戦闘遂行の必須資材である軍需物資の絶え間ない補給である。兵站補給が途絶すれば、どれだけ優秀な指揮官と作戦であろうと間違いなく前線部隊の活動は停止し作戦は失敗する。逆に多少難のある作戦であっても豊かな兵站補給すなわち物量作戦が組めれば、大打撃となるような被害は出さずにすむ。場合によっては撤収さえもが兵站の豊かさによってより安全かつ戦略的に意義のあるものになり得るからだ。かつて大破壊以前に地表で行われた無数の戦争において作戦参謀達は自らの怠慢と不見識により、幾度も兵站補給路の獲得確保を誤り成果を上げられないままに敗戦を迎えたことがある。個人規模のゲリラ戦的な戦闘が多い『アーマード・コア』世界で戦う傭兵は稼働させている作戦機も最小単位であるため兵站補給規模は小さくてすむ。とはいっても失敗すればたちどころに搭乗機は動けなくなってしまうのだ。兵站補給は正規軍においては主計と呼ばれる経理主任の腕の振るいどころであり、傭兵部隊おいては軍務マネージャーや戦闘コントローラーの仕事とされる。

Column

OPTIONAL PARTS

重量がないため、必要な機能を持つものから装備することになる。コアのスロット数と相談しつつ、優先順位を見極めよう。

CATEGORY

O01-AMINO

25000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　2

実弾兵器によるダメージを軽減する。必要スロット数に比べ効果が高く、ほぼ常時使っていくパーツ。

CATEGORY

CR-O69ES

28000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　1

エネルギー弾のダメージを軽減する。必要スロットは1なので、最優先で装備しておきたい。

CATEGORY

CR-O69SS

40000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　3

被弾時の機体の安定性を向上させる。ミッションの地形や機体、被弾の頻度によって使い分けたい。

CATEGORY

CR-O71EC

30000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　4

ジェネレータのコンデンサ容量が増加。EN消費量の多い機体の場合、必要スロット分の効果はある。

CATEGORY

KISSYOH

20000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　2

一定周期でロック解除パルスを発信。ミサイル主体の対戦において効果が実感できるはずだ。

CATEGORY

CR-O75LA

26000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　2

ミサイルのロックタイムを短縮。ミサイル主体の機体を運用するときは必携となるパーツだ。

CATEGORY

CR-O79L+

27000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　3

ロックオンサイトが拡大する。サイトタイプが遠距離の武器と相性がいい。初心者にも嬉しいパーツ。

CATEGORY

O02-ORGANELLE

31000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　2

脚部のブレーキ性能を強化し、停止時の慣性力を軽減。切り返しがシャープになる玄人好みのパーツ。

CATEGORY

O03-CODON

41000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　4

脚部の旋回性能を強化。必要スロットは多いが、旋回力が低いタンク型機体などには有用だ。

CATEGORY

CR-O83ES+

38000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　1

エネルギーシールドの防御範囲を拡大。必要スロットも少なく、CR-O94ESSとセットで使える。

CATEGORY

O07-PRIMER

74000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　3

レーザーブレードの攻撃力を強化。ブレードを多用するプレイヤーや、ミッションによって使おう。

CATEGORY

O04-GOLGI

45000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　3

EOを含めたエネルギー系兵器の攻撃力を強化。全身をエネルギー系兵器で固めれば効果も増大する。

CATEGORY

O05-HISTON

52000



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　2

エネルギー系兵器の発射間隔を短縮。EN消費量も増大するので、O06-PHAGEとの併用が基本となる。

CATEGORY

O06-PHAGE

45000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　4

エネルギー系兵器の発射時の消費エネルギー量を軽減。機体によっては必携ともなる優秀なパーツ。

CATEGORY

O08-RIBOSE

15000C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　1

レーダーにミサイル表示機能を追加。同機能がない場合に重宝するので、機体に合わせて使用する。

CATEGORY

CR-O86R+

32000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　1

レーダー範囲を拡大。性能が低い頭部レーダーのみでのミッションを行う場合に効果が高い。

CATEGORY

MARISHI

30000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　2

冷却性能を強化。ブーストや被弾時の発熱量などにより、使用頻度が格段に高まったパーツだ。

CATEGORY

CR-O94ESS

25000C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　1

エネルギーシールドの消費ENを軽減。CR-O83ESと同様、エネルギーシールドの効果を向上させる。

CATEGORY

KANGI

60000 C



ACNX ACPP ACLR

必要スロット数　2

対ECM性能を強化。高性能レーダーの方が効果が高いので、積載量と相談して使い分けるとよい。

Military Fact 軍事戦闘用語　12

組織構成　[MILITARY ORGANIZATION]

軍組織は大きく2つに分かれる。ひとつは文官を主導とした軍中枢司令部であり、もうひとつは武官将兵を中心とした戦闘軍である。その2つの中間的組織として前線司令部、作戦司令室が戦闘戦術の状況によって設置される。軍中枢司令部とは戦争状態となった中枢で国家指導者の統帥のもとにさまざまな戦略・戦術・作戦の立案と指導を行う軍の頭脳である。また前線の将兵が十分に戦闘を継続できる物資兵装を過不足なく補給する兵站計画も本部の重要な仕事だ。軍中枢とはさらに統合参謀本部、三軍（陸軍・海軍・空軍）参謀本部や幕僚部、戦術司令部や本土防衛司令部など数多くの管制組織からなる。対して戦闘軍とは最小規模の小隊によって中隊や大隊を形成し、さらにそれらをまとめた連隊や師団、方面軍など作戦のための実務組織である。これらの編成は時として侵攻作戦での遠征攻撃において速やかな移動を目的とした旅団、複数の指揮系統をまたいで多くの部隊を特別作戦のために再編成する戦闘団、すでに制圧した地区の統治を目的とした進駐軍など直面する問題に対処しての組織改編がなされる。そして、これらのマネジメントを指示するのが軍中枢司令部である。近代戦ではプロシア軍がいち早く参謀本部と前線司令部、そしてそれらを結ぶ騎馬伝令兵という合理的な作戦統合システムの原型を完成させた。

Column

CHAPTER 05

10th Works anniversary ARMORED CORE

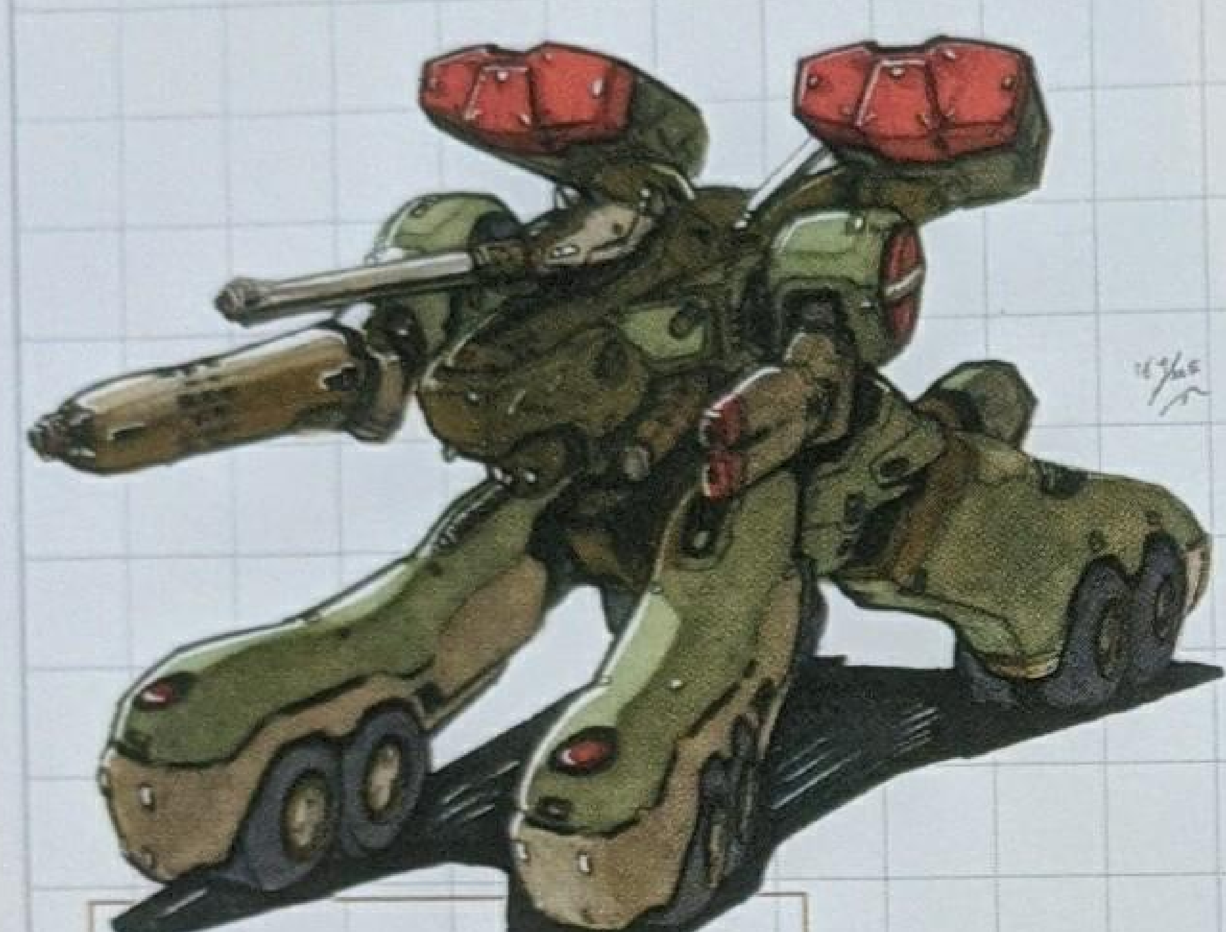
ILLUSTRATION GALLERY
PRODUCTS SESSION
GLOSSARY OF ARMORED CORE

ILLUSTRATION GALLERY

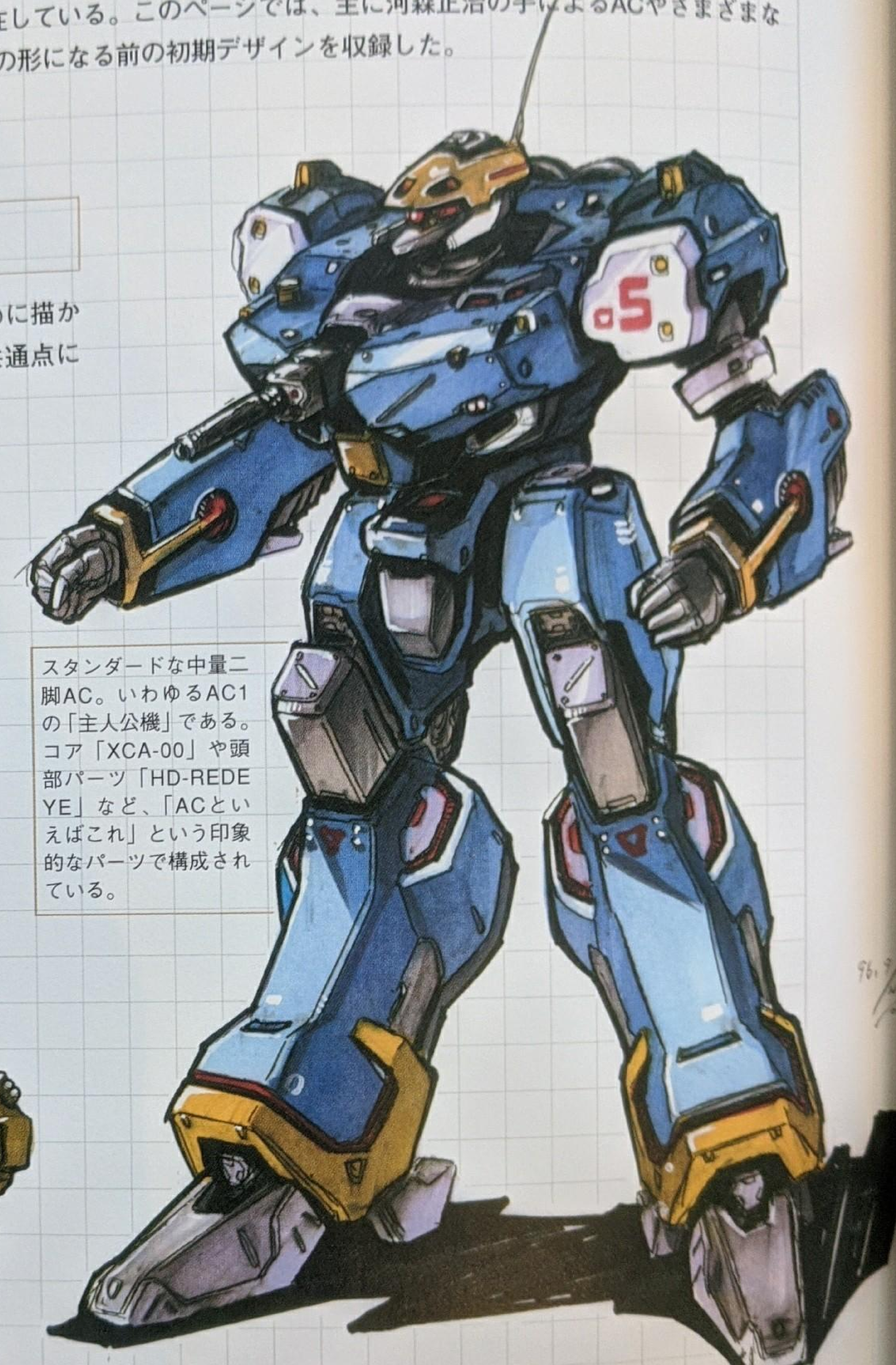
『アーマード・コア』の世界は、常に時代の最先端をいく3DCGで描かれてきた。しかし、それを生み出した背景には、膨大な量の、紙に描かれた緻密な設定画が存在している。このページでは、主に河森正治の手によるACやさまざまな兵器の設定画と、『アーマード・コア』が現在の形になる前の初期デザインを収録した。

AC EARLY DESIGNS

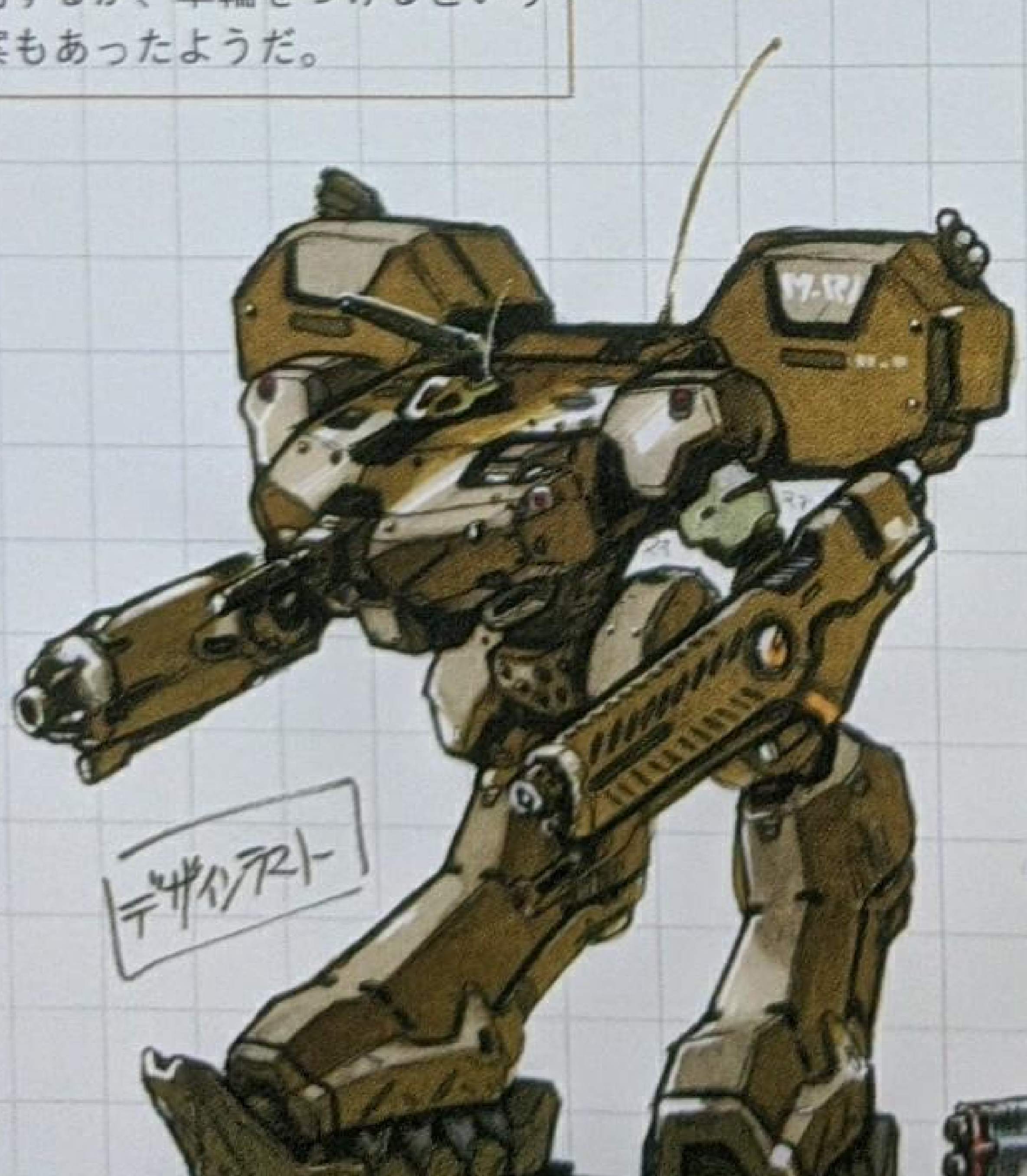
シリーズ第1作目『アーマード・コア』のために描かれたテストデザイン。現在と異なる点や、共通点に目を向けてみるとおもしろい。



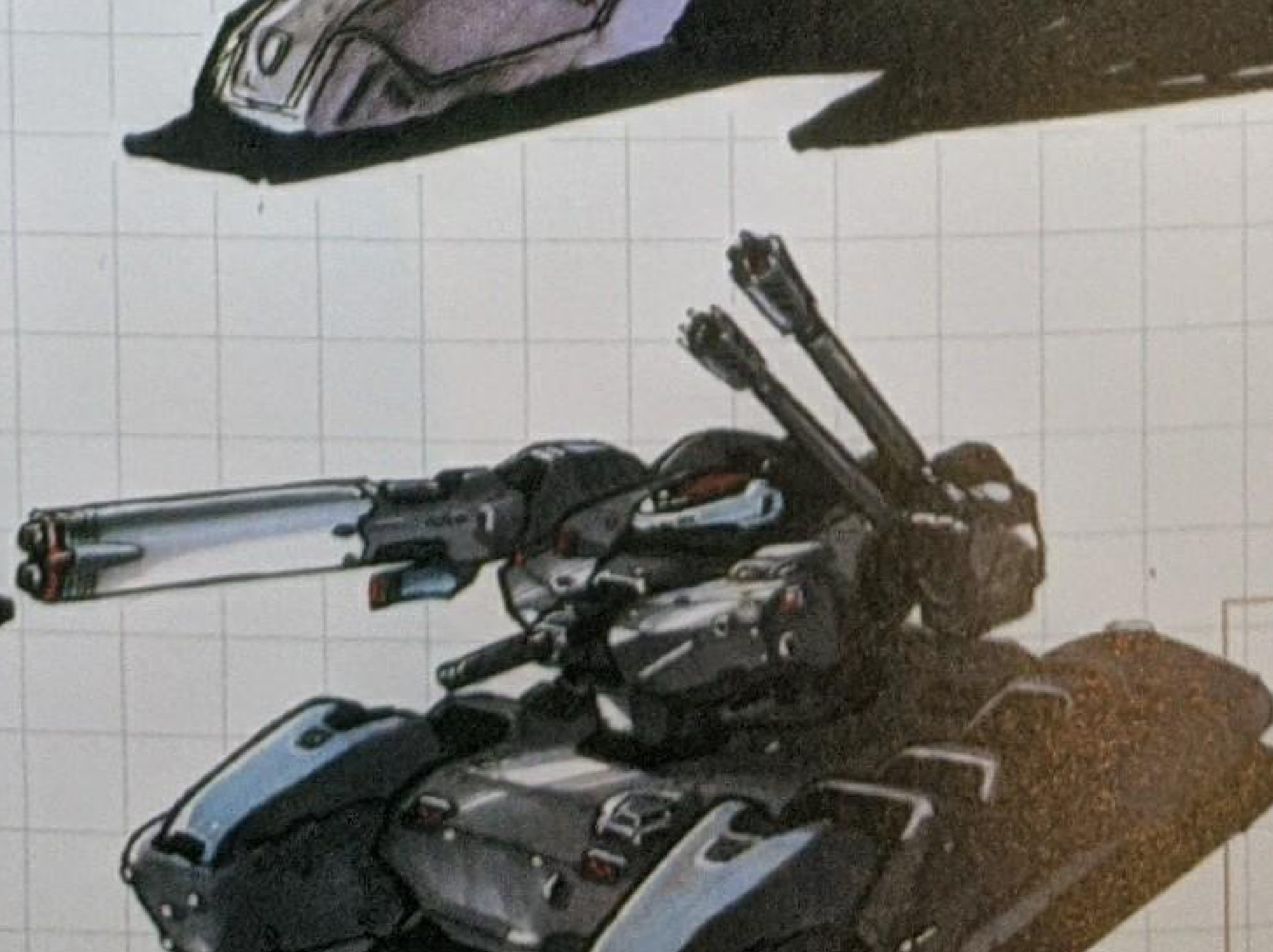
両肩ミサイルや武器腕を装備した四脚型。AC1のゲーム中では、四脚はホバーのように滑って移動するが、車輪をつけるという案もあったようだ。



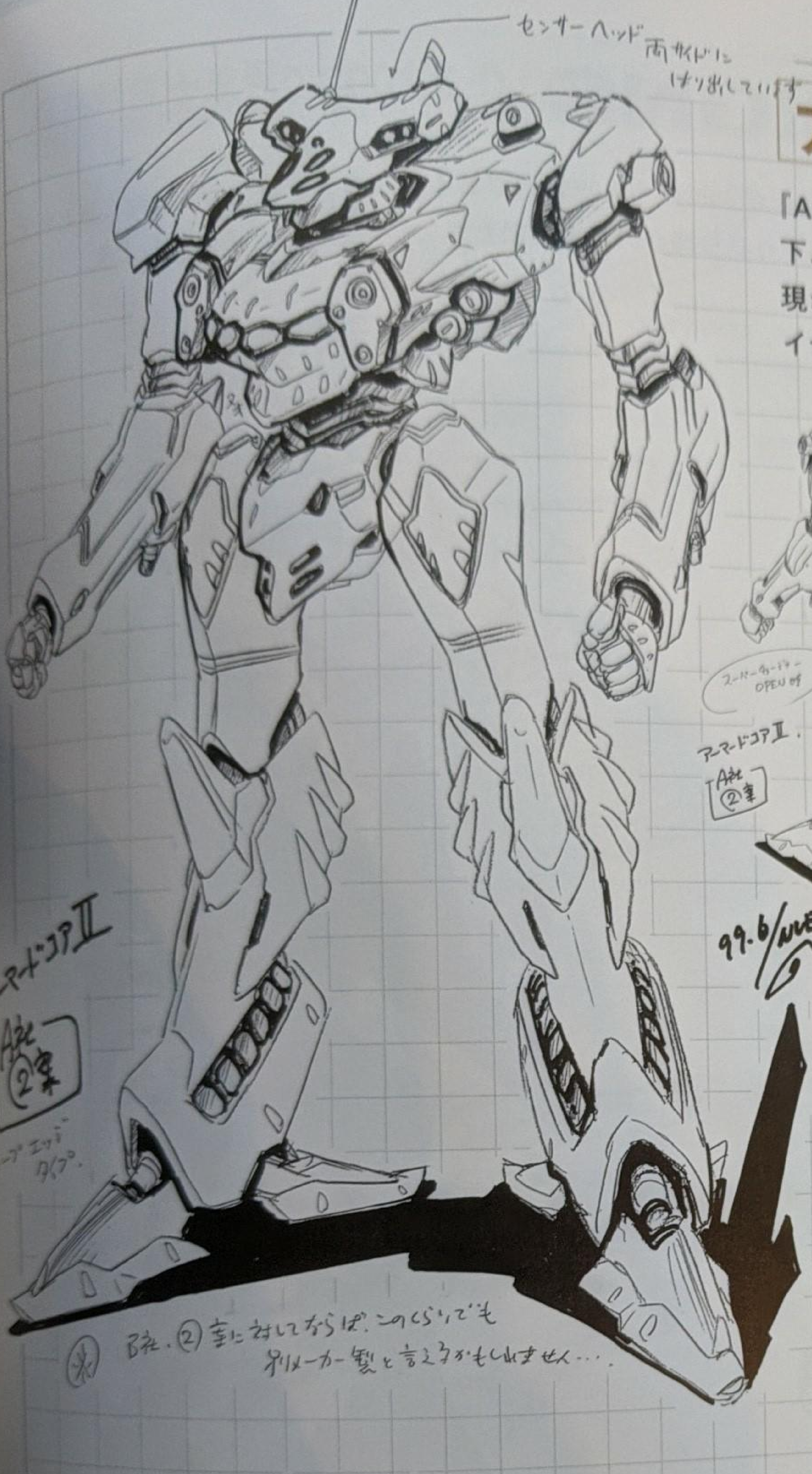
スタンダードな中量二脚AC。いわゆるAC1の「主人公機」である。コア「XCA-00」や頭部パーツ「HD-REDEYE」など、「ACといえばこれ」という印象的なパーツで構成されている。



いかにも兵器然とした印象を与える逆関節型。左腕に見えるのは武器腕デュアルレーザーキャノン「AW-XC5500」の原型だろう。

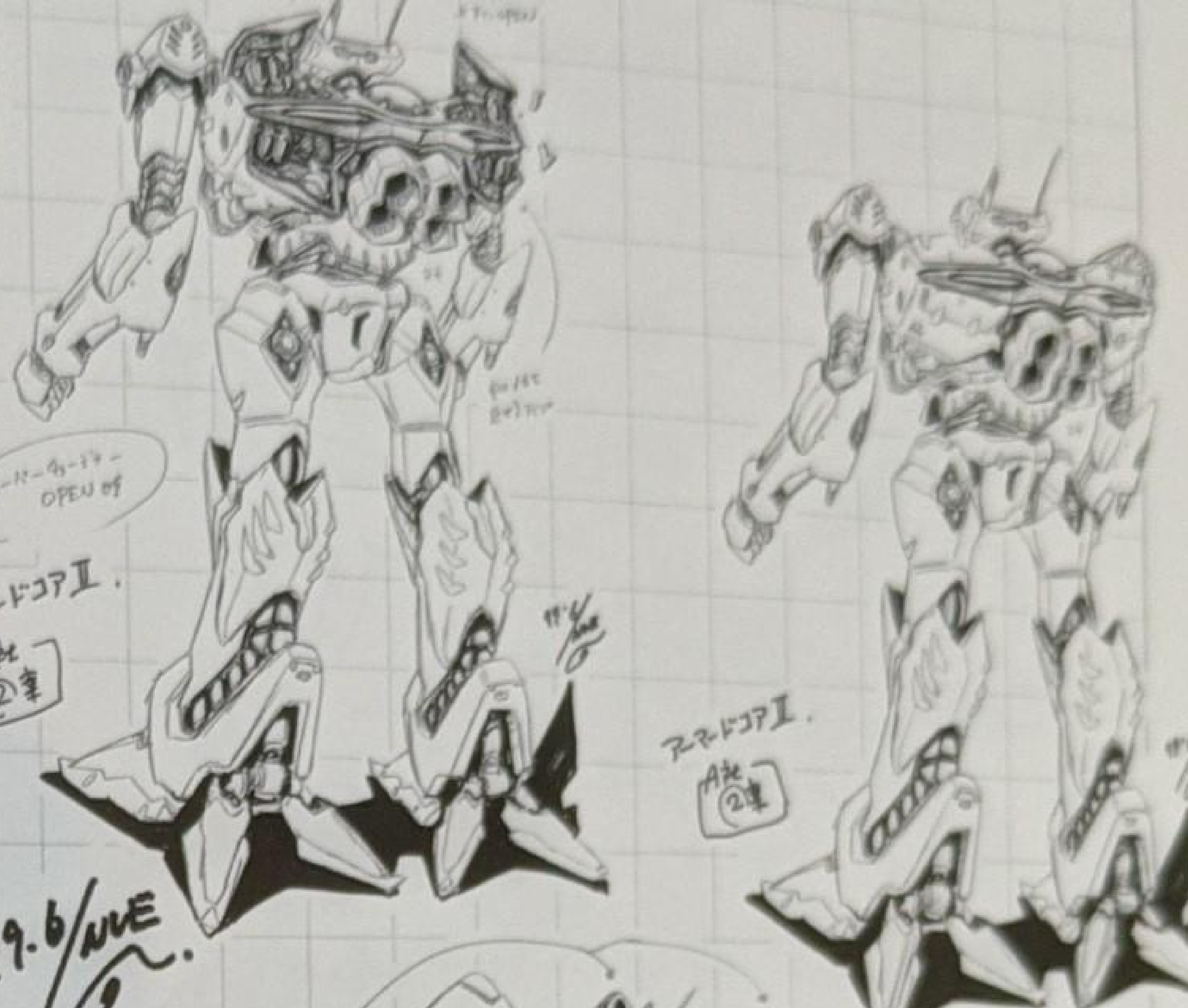


タンク型の脚部を持つ重武装AC。左右で異なった武器腕を装備している点が特徴的。また、左腕は実弾系速射砲、右腕はエネルギー系武装のようである。

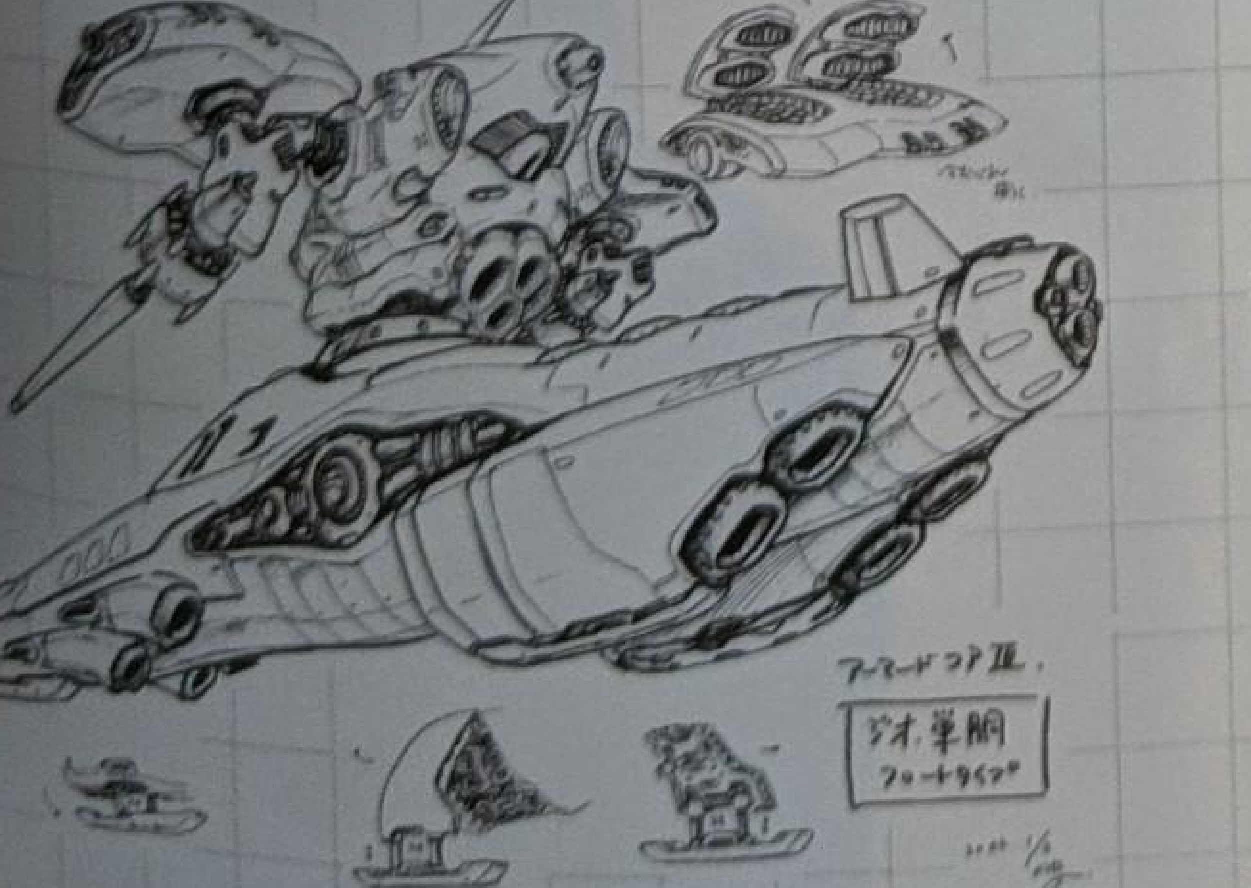


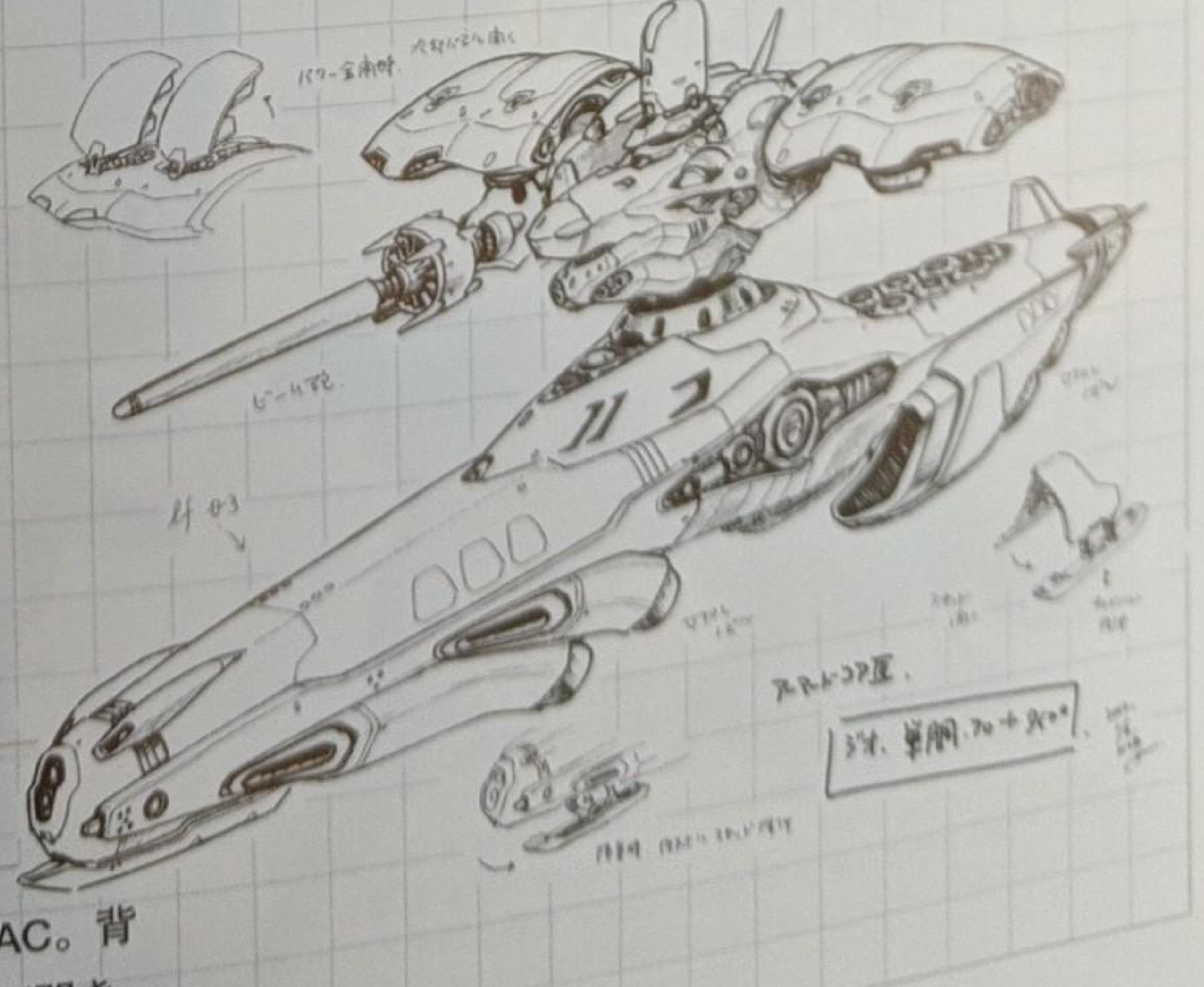
アーマード・コア2

『AC2』で登場した新要素、オーバードブースト（以下、OB）コアの背面が展開してOB用スラスターが現れるギミックには、ひとつのコアにつき複数のアイデアが考えられていたようだ。









アーマード・コア3

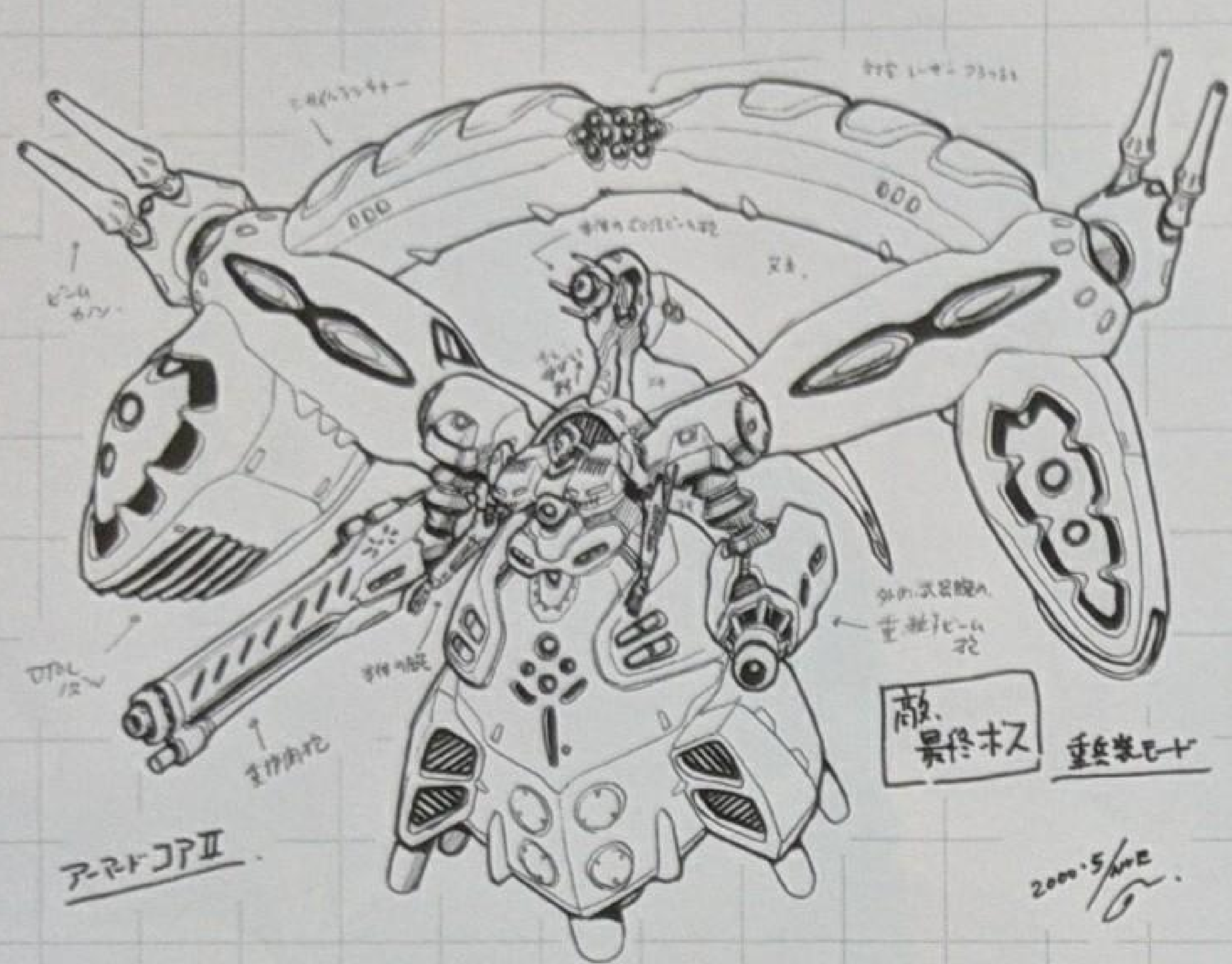
フロート型脚部「MLR-SS/REM」を装備したAC。背面図では、「MAL-GALE」らしき腕パーツの肩が開き、ブースタとして機能する仕掛けが描かれている。

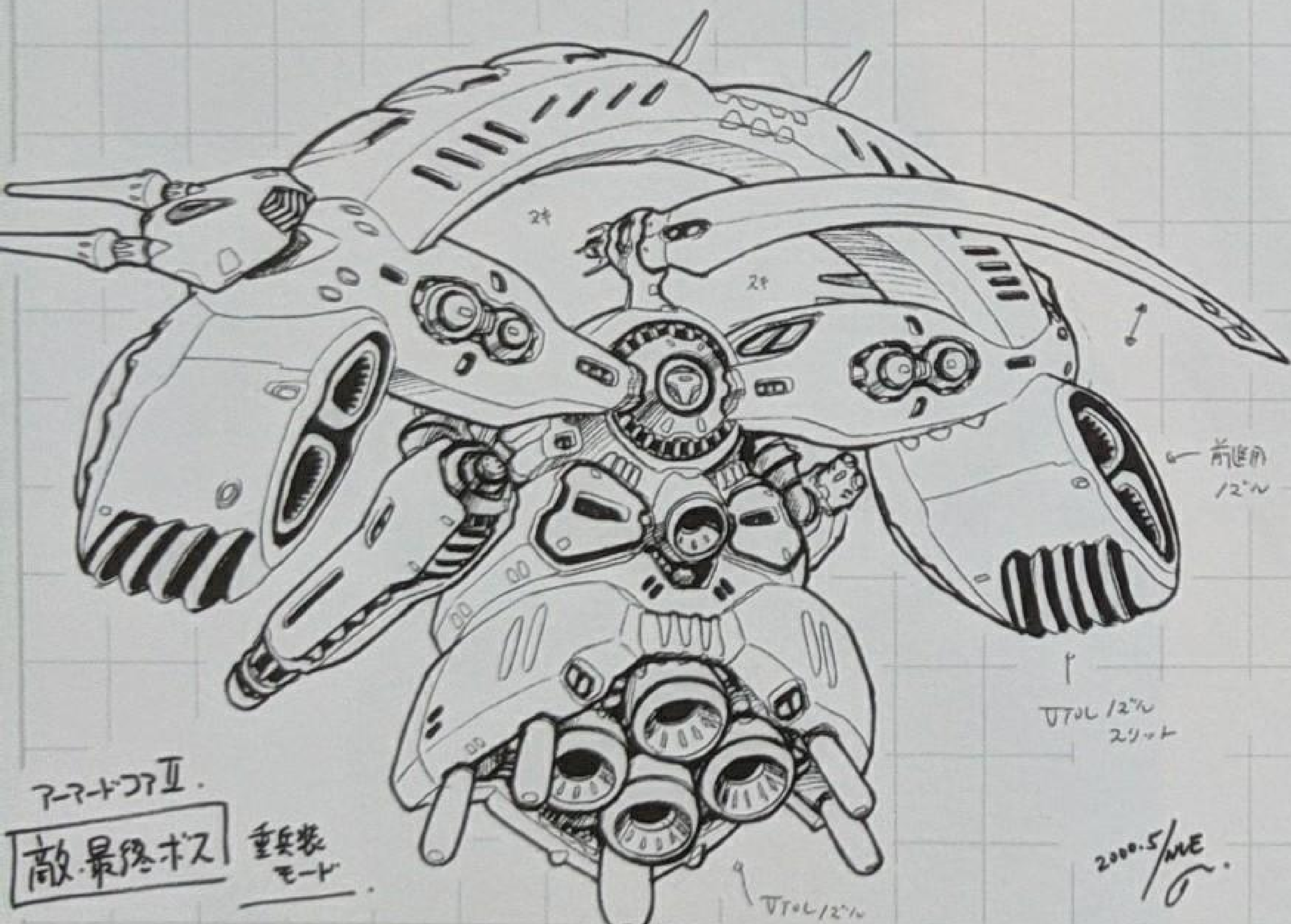
ENEMY DESIGNS

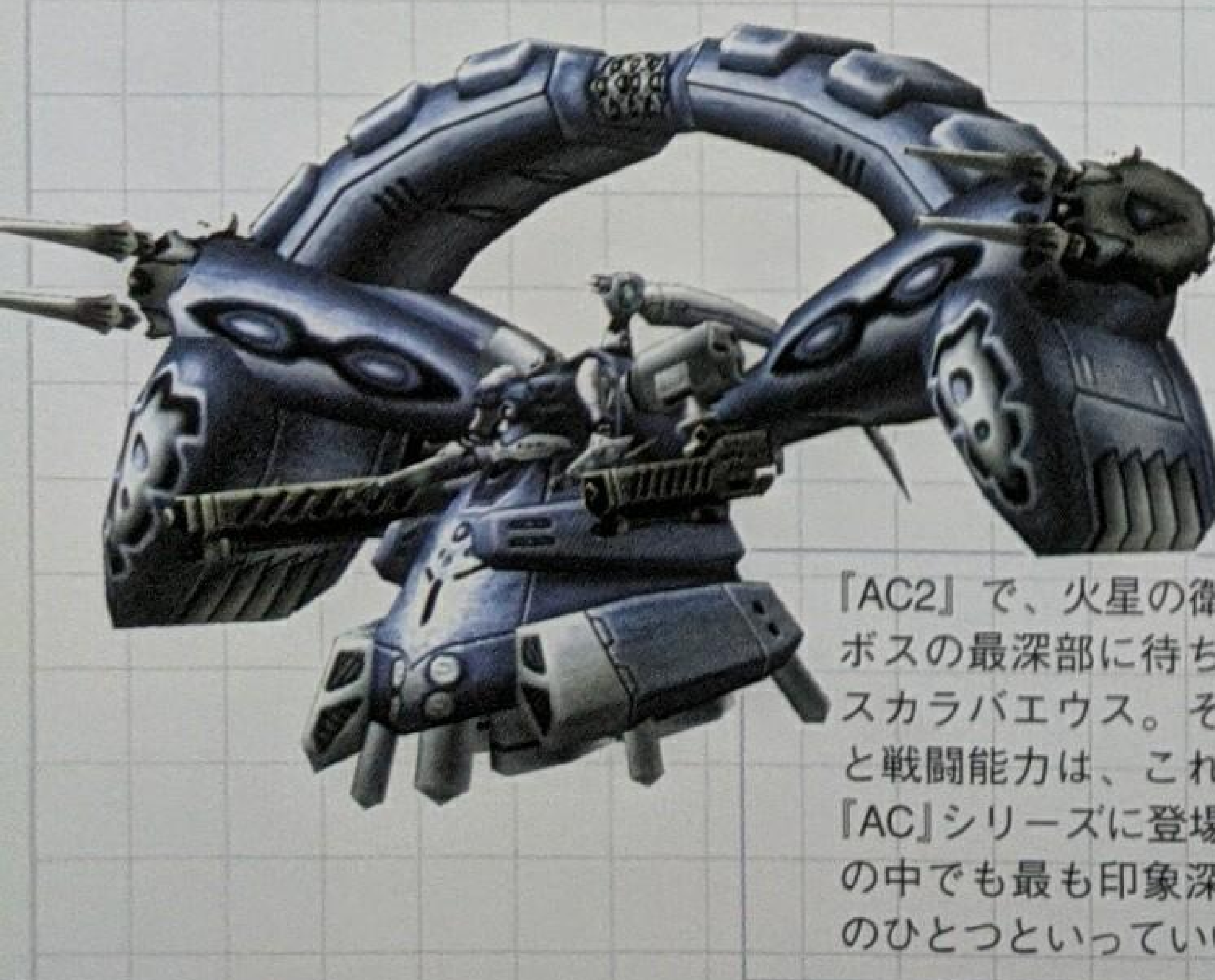
レイヴンの前に立ちふさがる数々の強敵。その姿はまがまがしくも魅力的である。しかし、戦いの中で敵に見とれていては命がいくつあっても足りない。なかなかじっくり見る機会の少ない敵たちの設定画をここで公開しよう。

スカラバエウス

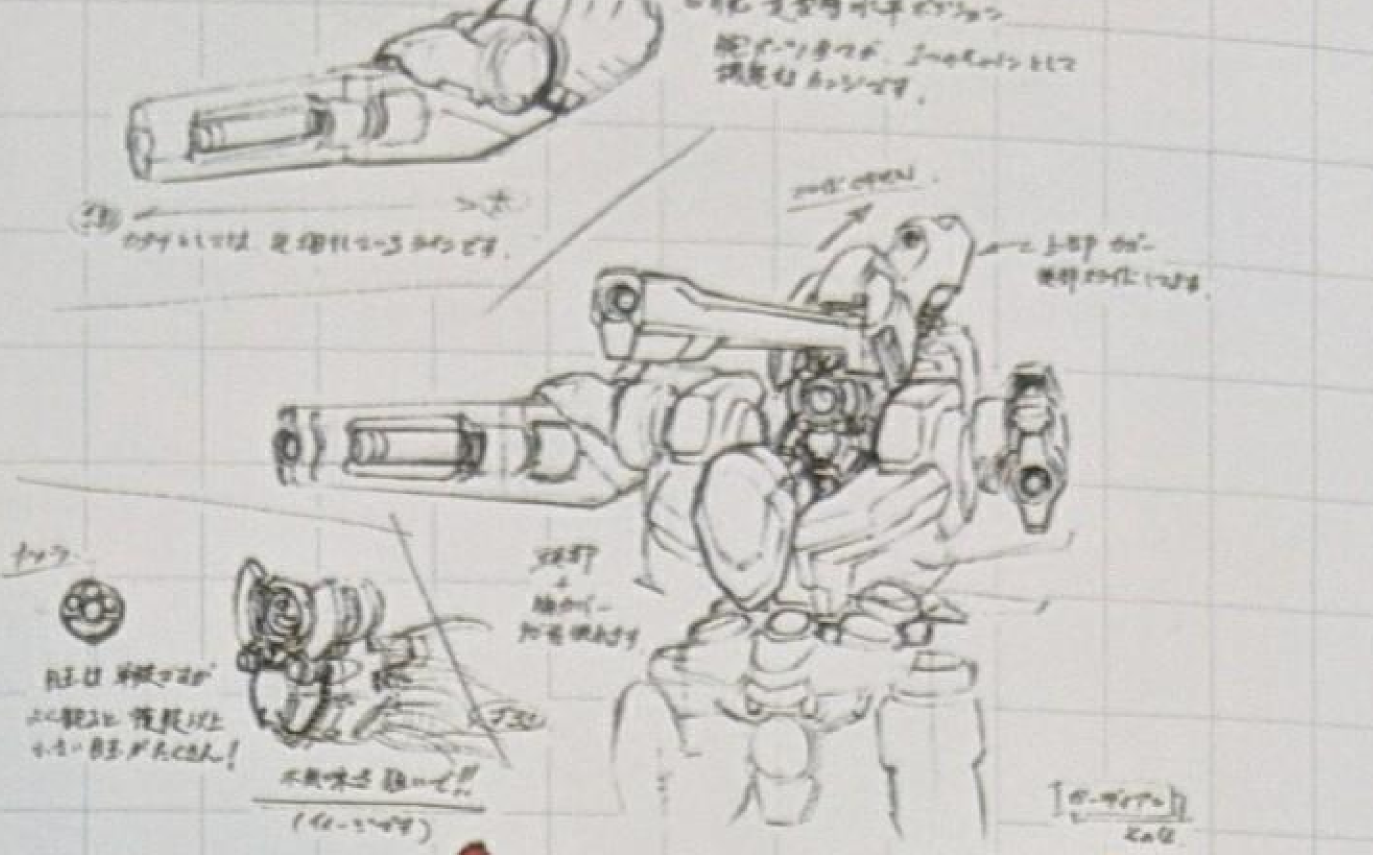
ARMORED CORE 2

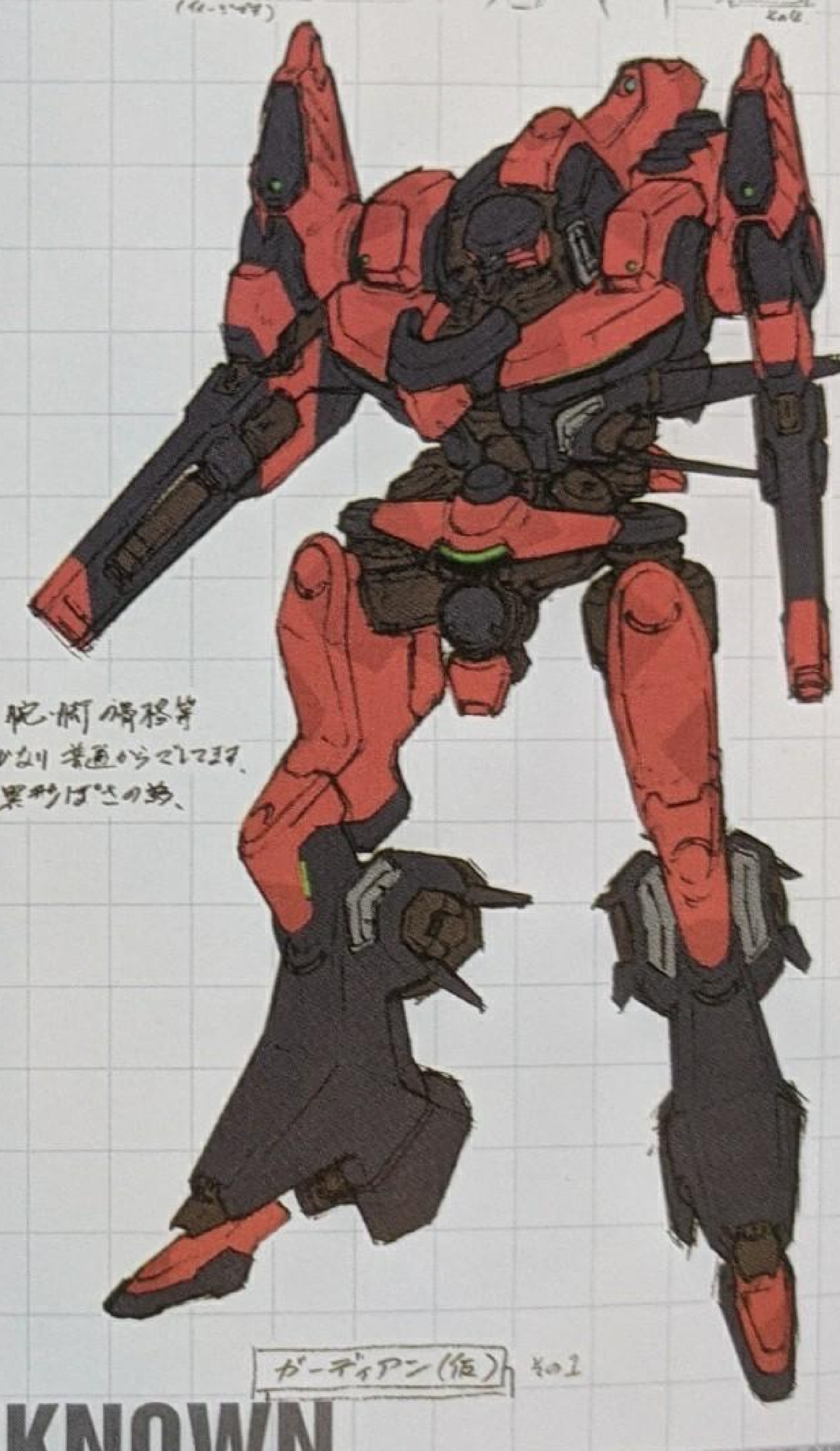






『AC2』で、火星の衛星フォボスの最深部に待ち受けるスカラバエウス。その威容と戦闘能力は、これまでの『AC』シリーズに登場した敵の中でも最も印象深いもののひとつといっていい。





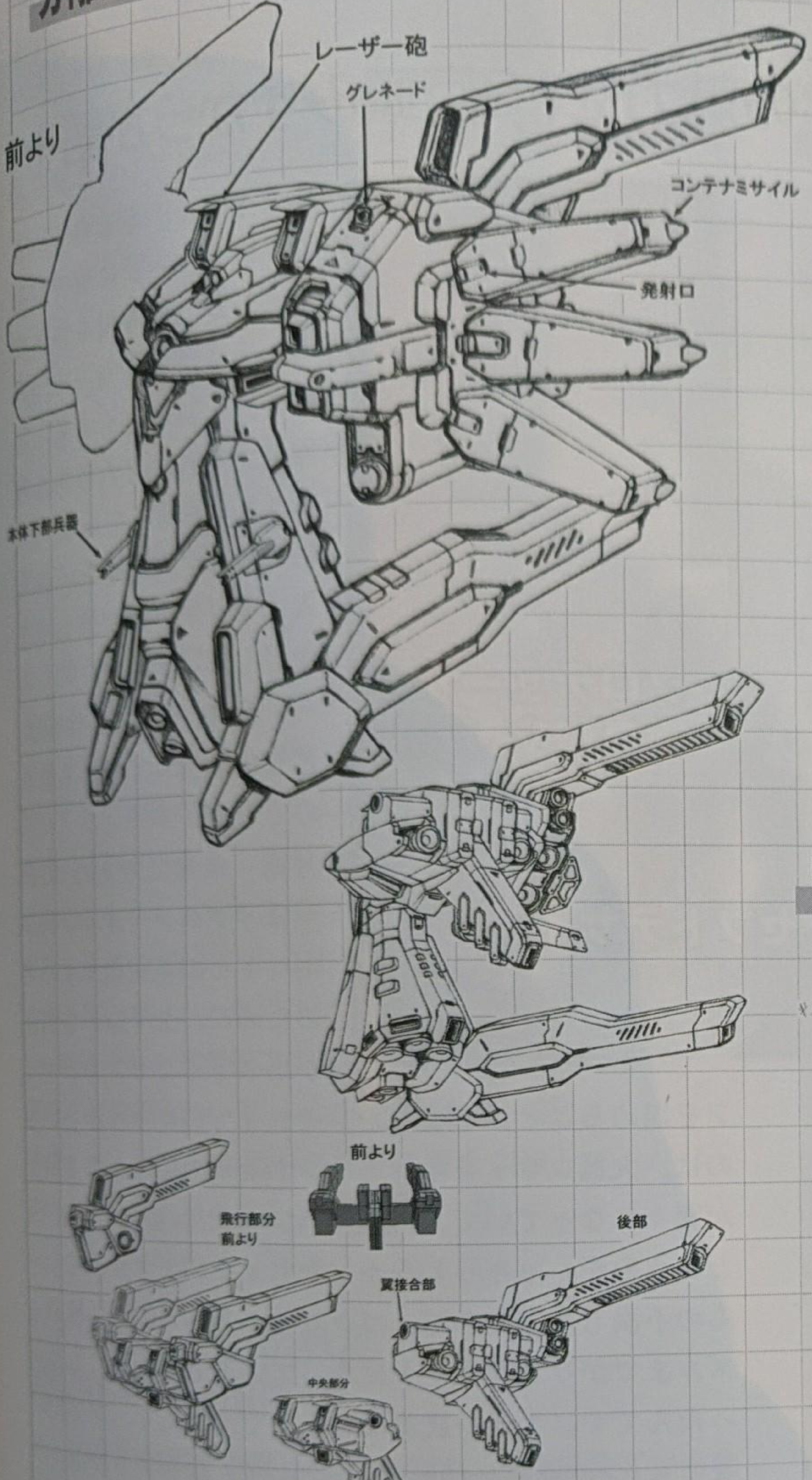
UNKNOWN

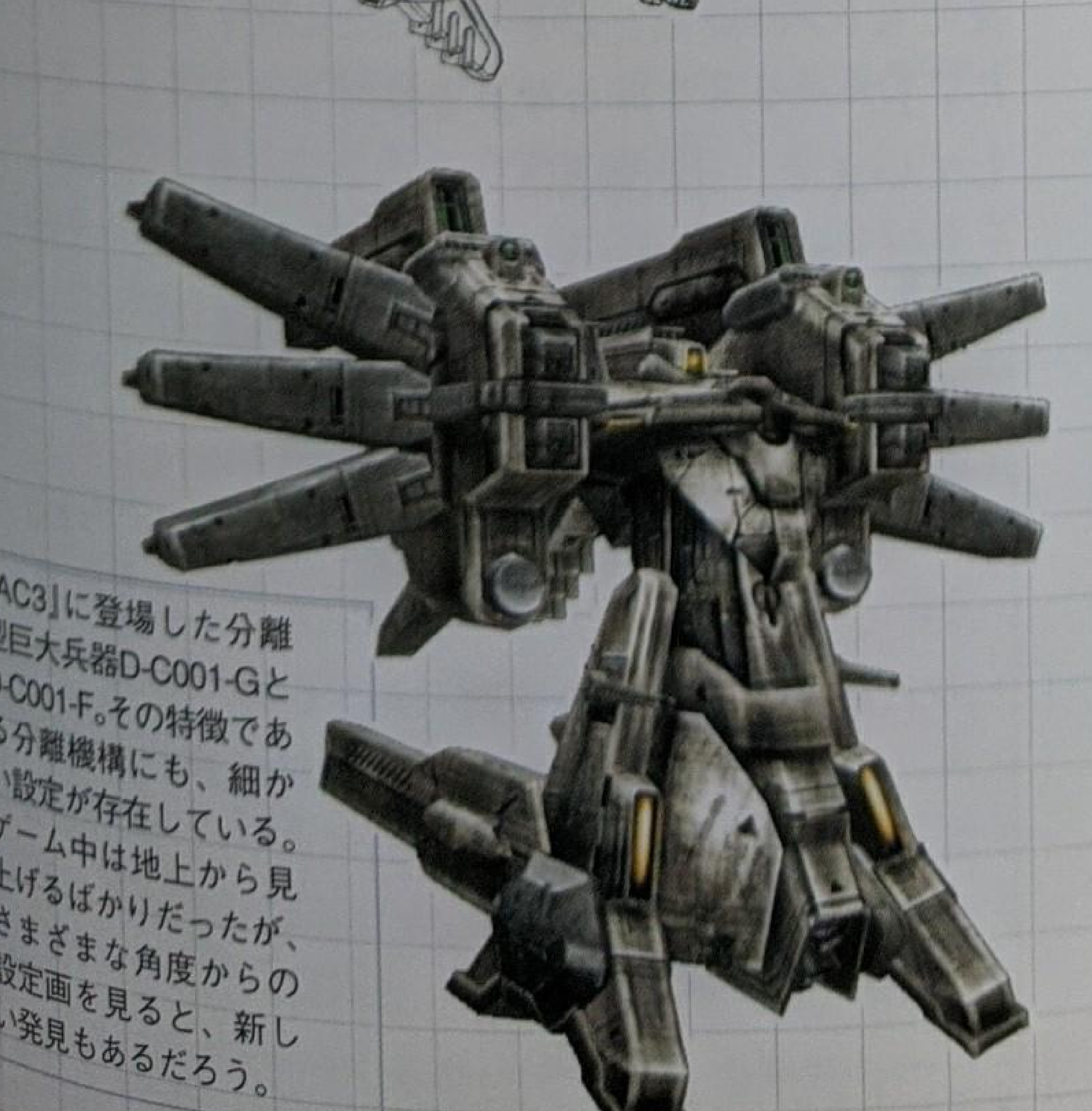
ARMORED CORE NEXUS



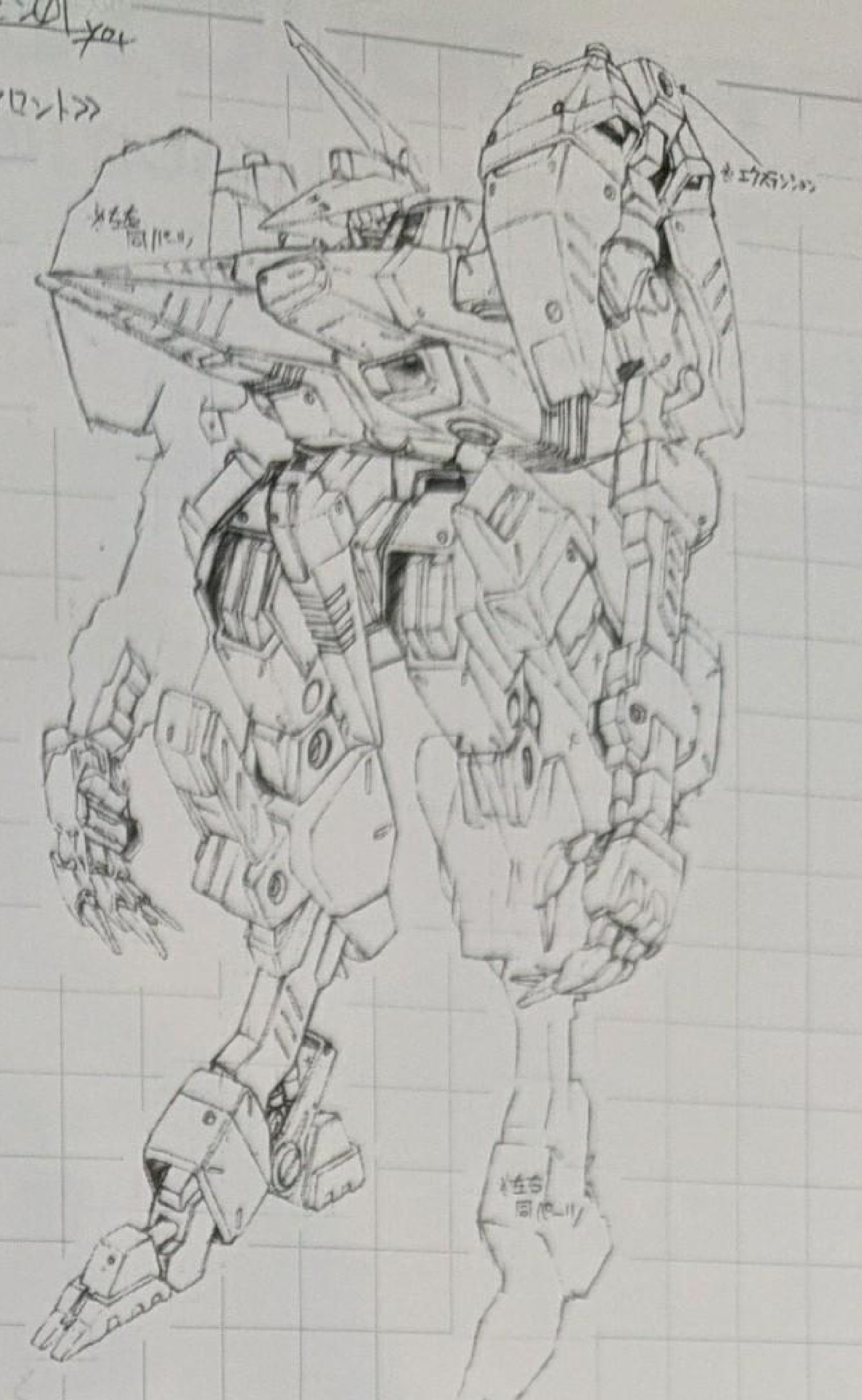
『ACNX』に登場した旧世代兵器UNKNOWNは、上半身全体が砲になる変形機構を有しているが、ゲーム中では登場と同時に人型形態になってしまうため、見る機会は少なかった。

分離型巨大兵器D-C001-G・D-C001-F
ARMORED CORE 3

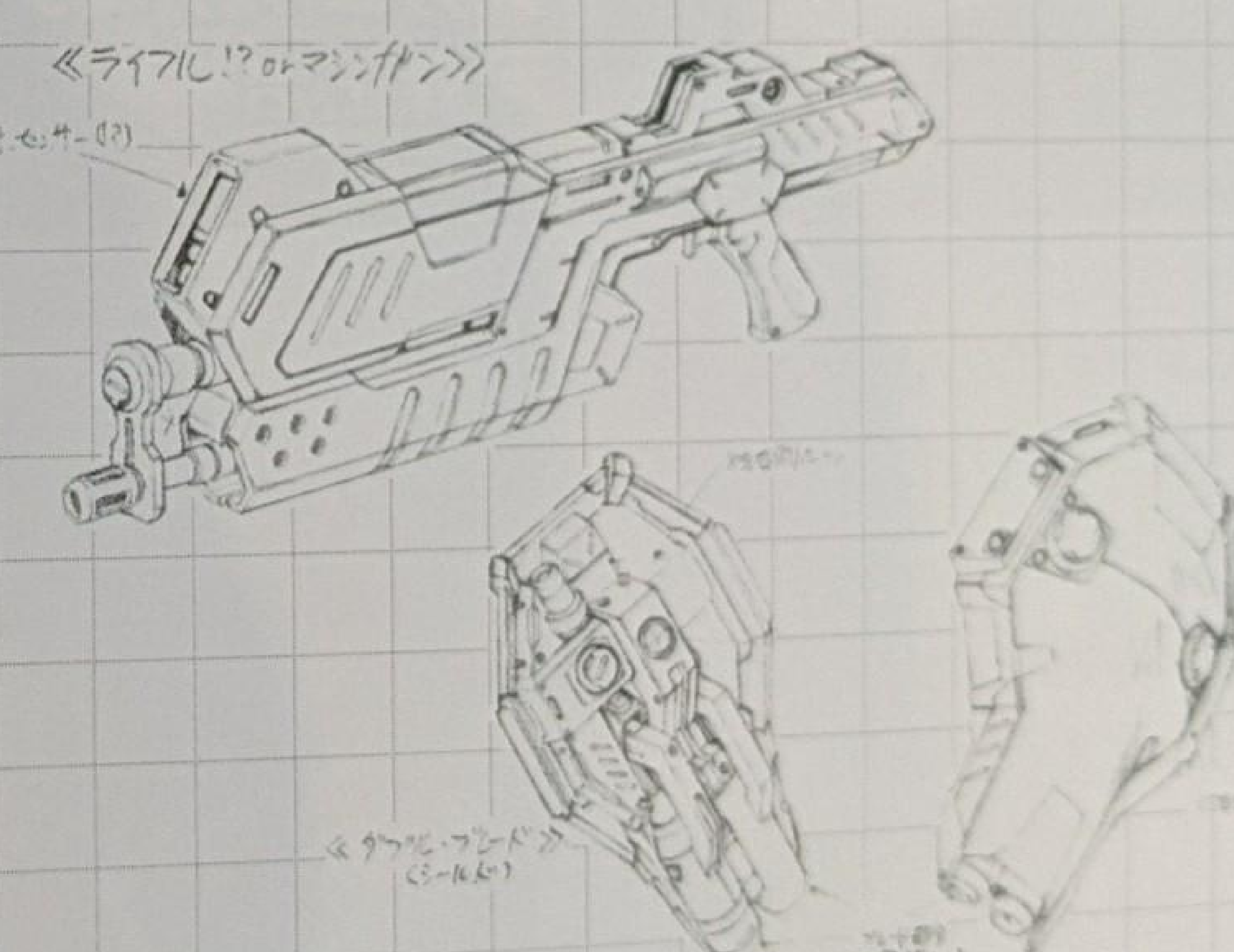




『AC3』に登場した分離型巨大兵器D-C001-GとD-C001-F。その特徴である分離機構にも、細かい設定が存在している。ゲーム中は地上から見上げるばかりだったが、さまざまな角度からの設定画を見ると、新しい発見もあるだろう。



ヴィクセン
ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA





『ACPP』で、宿敵スティンガーが操る特殊ACヴィクセン。攻撃的かつどこか気品を感じさせるフォルムを持ち、自分で操作してみたいという声も多かったという。ここに掲載したのは『ACNX』に登場したときの姿で、武器も含めて自らの機体として組み上げることが可能だった。

PRODUCTS SESSION

デザインに宿る「ACらしさ」の旅路

「オンリーワン」なロボット・ACの魅力を、3巨頭みずからが語る!



ACの魅力の源泉は レースもできる(?)コアにあり!

──まず、『アーマード・コア』という作品の成立と、河森さんの参画の経緯をお聞かせください。

鍋島　企画そのものは、『キングスフィールド』というファンタジーのゲームがひと段落した際に、「いままでと違う作品をつくりたい」ということでスタートしたと聞いています。僕が入社したのは96年の9月なんですけど、当時もうプロトタイプはでき上がっていて、面接で「これどう思う?」って意見を求められましたね。

河森　僕が最初に見たのも、その映像です。すでにロボットもミサイルも画面狭しと飛んでいました。当時はどのメーカーさんもロボットゲームの開発に難儀していたから、すごく驚きましたよ。しかも最後は、ロボットから人が出てきてミッションをクリアするんだよね?

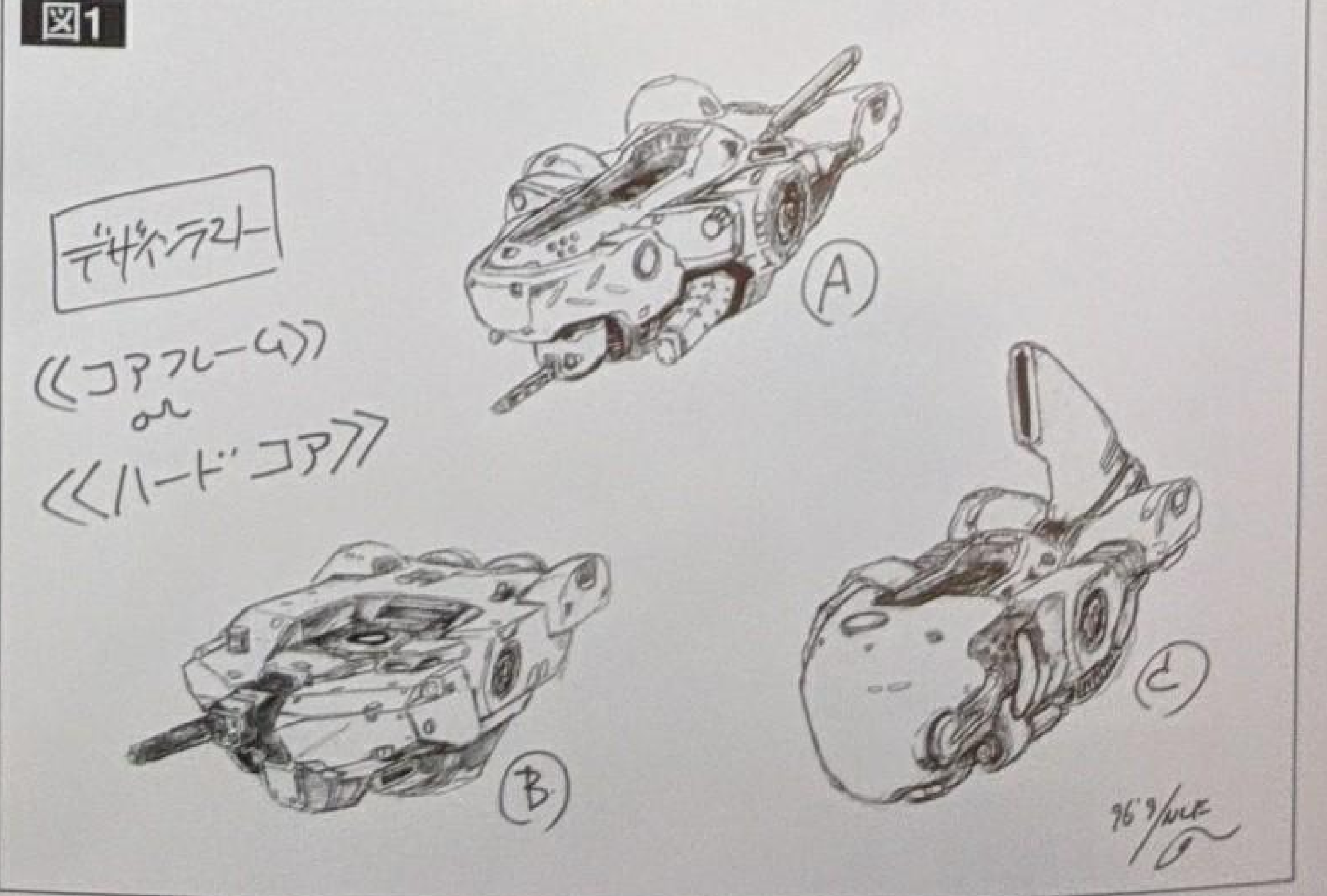
鍋島　当初はちゃんと名前のある主人公がいて、ロボットを操縦するパートと彼を操るパートがありました。だけどすぐに制作上の壁に突き当たってしまって、ロボットのパートだけを独立させたんです。その段階で、「パーツを組み替える」というコンセプトも決まったんですが、当時の社内デザイナーはファンタジーしかやったことがなかったから、ロボットをデザインできる人間がいなかったそうなんですよ。まして「バラバラの各パーツに個性があって、かつどう組み替えてもちゃんとまとまってる」だなんて、とてもできっこない。それで「力のある河森さんにお願いしよう」と。

佃　改めて考えると、相当ムチャクチャな要求してますもんね(笑)。

──実際のデザイン作業は、どういう流れで進められたのですか?

河森　最初に考えたのは、やはりアニメーションのロボットとの差別化です。そのために、まずは一番個性が出せそうなコアのデザインを固めることにしました。それまでのロボットというのは、大抵ロボット本体とランドセルのような推進装置が別々になっていて、「どっちにエンジン積んでるの?」というのがハッキリしなかったじゃないですか。そのへんの不満もあったので、コクピットと動力源から推進ノズルまでがワンユニットになっているデザインにしたかったんです。手足や武器はあくまで付属品で、コアだけ見ても1つの機械とかオブジェとして、機能美を持つように。『アーマード・コア』というタイトルも、それに起因しています。(図1参照)

図1



⬆河森による、コアの初期デザイン。すでに、「AC1」に登場する3種のコアのイメージはできていたようだ。



「空想事のお約束」は、守ったほうがイイよね。（佃）

鍋島　確かに作品の根幹については、最初の『アーマード・コア』で確立した部分が大きいですね。「好きなようにロボットをつくれる」という部分が肝になった時点で、「主人公に名前があるのは違うだろ」という判断も働いたし、おかげでロボットもヒロイックにはならなかった。実は、『アーマード・コア2』をつくるとき、「いっそガラッと変えちゃおうか？」という話もあったんですよ。でもACシリーズである以上、大事にしなきゃならない部分もあるはずで、結局「あまり変えないのがベストなんじゃないか」と。それは今も、基本的に同じです。

図2



⬆『AC2』のジオマトリクス社製コア「ZCL-XA/2」。

図4



⬆『AC2』のジオマトリクス社製腕部「ZAN202/TEM」。

世界観の枠を広げた2大AC企業の対立

――では、その『アーマード・コア2』について伺います。まずこの作品では、パーツの製造メーカーがはっきり設定されましたよね？

河森　あれのおかげで、ACの世界がずいぶん広がりました。PS時代からの雰囲気をエムロード社のパーツに残しつつ、ジオマトリクス社は未来っぽくて少しヒーローメカ風っていう差別化が図れたのは大きいです。おかげでスーパーロボット系のファンも、ACの世界観を壊さないギリギリのところで取り込めましたから。

佃　僕らの世代はゲーム機の進化に合わせて成長してきましたから、PS2の発売時にはいい大人だったじゃないですか。ところが同時期すでに、ゲームボーイを遊んですぐPS2っていう世代が台頭していて、ターゲットとして無視できなかったんですよ。そういう新しい人たち向けに、「印象的な意匠を用意していきましょう」と。

――具体的に、その「印象的な意匠」とは？

河森　やはり、まずは頭ですよね。ほかのロボットとの差別化が一番難しい部分ですから、PS時代のカメラアイ型を基本に、ジオ社にはゴーグル型を用意しました。

佃　僕は個人的に、頭はなくてもいいんじゃないかと思ってるんですけどね。フタみたいなのだけでも。

鍋島　パーツとしての頭がないとエラーが出ちゃうから、できなかったんだよね。いまは皿みたいな頭もあるけど。

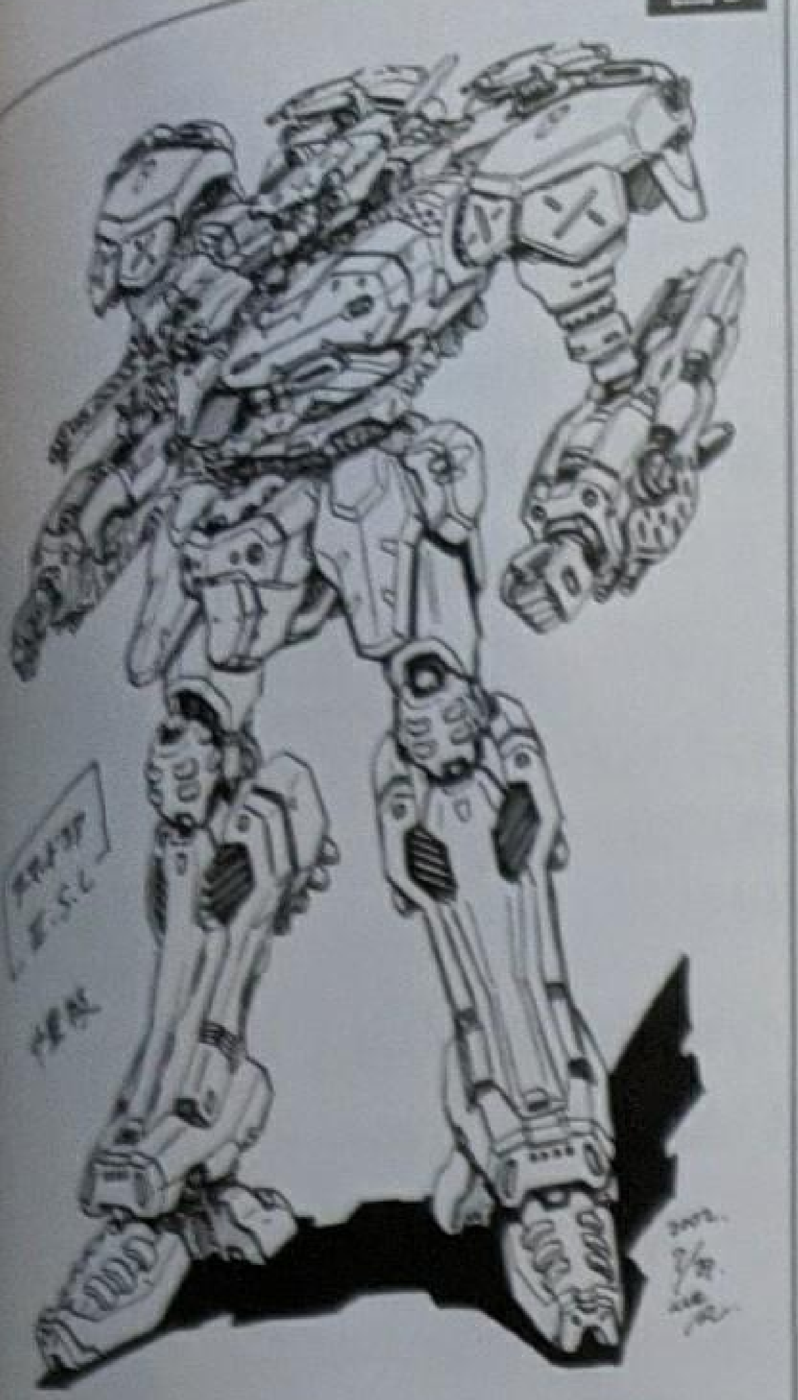
佃　せっかく自分でいろいろつくれるんだから、多少無茶な形でもいいんじゃないかと思うんですけどね。ただまあ、一応ロボットのゲームなんで、その文脈は押さえるべきだと、当時は判断したわけです。アニメに代表される人型ロボットって本物は誰も見たことないし、あってもぶっちゃけ役に立たないじゃないですか（笑）。でもいまの日本では、連綿と培われたロボット像というのがあるわけですから、そういう「空想ごとのお約束」は、守ったほうがイイよね、と。

河森　ほかにも、ジオ社のほうにステルスカット（編注：機体外板を斜めにしたり、凹凸を減らすなどして、レーダーの反射波が返りにくくした形状）を採り入れたり、それまで四角だった部分を五角形や六角形にしたり。バイクのフレームみたいな機械部品然とした意匠を、わざと目立つ脚の外側に置いたりとか、軽量級のふくらはぎに敢えて剥き出しの部分をつくってみたりとか。そういうディテール量は、かなり増やしています。（図2参照）

――直線主体のエムロードと、曲線主体のジオマトリクスというのも、明確に分かれていましたが？

河森　ディテール量が増えていくと、逆に個性は失われがちですからね。ほかの作品との差別化も含めて、オー

図3



↑『AC3』時代のデザインより。脛側面にバイクのフレームのような意匠があるのが見て取れるほか、機械然としたディテールが随所に散見される。

プニングのジオ社ACの肩（図4参照）をはじめ、思いっきり円形の部分もつくってあります。実はアニメのメカって手書きだから、真円は嫌がられるのであまり使えないんですよ！（笑）

鍋島　いや、それはゲームでも大変だったんですよ。ポリゴンは基本的に丸はダメですから。いまならできないこともないんですけど、当時はけっこうキツかったんで、目立たないところは「六角形でイイすか？」と（笑）。

佃　でも、モデリングの人もよく頑張ってくれて、そういうテイストは上手に落とし込んでくれましたよね。

河森　実際、ロボットとしてのACの特徴は、この『AC2』でほぼ確立したんじゃないかな。

――直線と曲線でぜんぜん雰囲気の違うパーツ同士が、違和感なく組みあがっちゃうのも驚きでした。

河森　実は直線で構成されているパーツにも、どこかに必ず丸みを入れておくことで、曲面主体のパーツと合わせても自然に見えるように計算しているんです。逆に曲面主体のパーツにも、必ずシャープな部分は入れています。この按配を考えるのが、いちばん時間のかかる部分ですね。あまりバランスばかりを考えてしまうと、今度は組み替えても変わり映えがしませんから。

PS2の表現力が広げた「好きに遊べる」フィールド

――丸い肩以外でも、『AC2』でハードが変更された影響は大きかったのではないですか？

河森　いちばん差が出たのは「ディテール増やしてもいいですよ」って言われたことですね。フロムの皆さんは、PS2のスペック聞いて「俺たちを殺そうとしてんじゃないか？」って言ってたけど（笑）。

鍋島　物理的な作業量ももちろんですけど、ハードの限界がわからないのが悩みの種でしたね。

佃　敵をたくさん出そうとして、そのためのマップまで用意してから「こんなに出せないじゃん！」とか（笑）。

鍋島　どっちの方向に特化させていいのか、ぜんぜん解らなかったんですよ。敵をたくさん出せばいいのか、パーツのディテールを細かくすればいいのか、それともミサイルを300発ぐらい撃てればいいのか（笑）。でも実は、「たくさん弾が出るミサイル」と「ディテールが細かい頭」が両方ある時点で、もう矛盾してるんですよね。数描こうと思ったらディテールは出せないし、ディテールを出そうと思ったら数は出せないし。結局は「なんでも好きなようにできる」っていうACの魅力を、できるだけ高いところまで引き上げようっていうのが、最終的な着地点でした。PS時代にミサイルを8発撃てたんだから、「16発ぐらいは撃てるように」という感じです。

一作ごとの挑戦がACを「完成形」に保つ

――一方『AC3』以降、ハードは変わっていませんが、やはりご苦労はあったのでしょうか？

河森　デザイン面では『AC2』でやり切っちゃった感があったんで、すごく悩みましたよ。「もうやることないじゃん！」って（笑）。でもその甲斐あって、オープニングに出てきた軽量コアをつくり上げた瞬間に、またひとつ突破口が開けましたね。（図5参照）

佃　重量級みたいに定型がないぶん、軽量級が一番難しいんですよね。その点あれは、それまでの未来形みたいな雰囲気がちゃんとあって、かつ以降のACの大事なポイントもよく顕れていましたよ。

河森　たとえば、機体前面のエアインテークね。被弾すること考えたら前に開けちゃいけないんだけど、軽量ACのように高速で動く物の場合、後ろに開けても空気が入って来ないんですよ。そこで、前に開けるかわりに飛び込んだ弾が中まで抜けちゃわないように、ジグザグにしてあるんです。こういう部分は『AC2』までの軽量級に比べて、かなり洗練されていると思います。フォルムの

図5



↑『AC3』のオープニングに登場した軽量コア。斜めに削ぎ落とされた側面、前後に長いシャープなフォルム、脇下エアインテークのカーブなどに注目。

点でも、削ぎ落としたような面を使った縦長のスタイルが確立できたし、昔は左右に延びてた肩武器のマウントも、スッキリなくなりましたからね。産みの苦しみが大きかったぶん、かなり気に入ってます。

佃　逆にコレができちゃったら、あとは早かったですよね。ミラージュのACは「非対称」っていうプランがすでに決まっていたし。

――ポリゴンだと、非対称は難しいんでは？

佃　モデリングもテクスチャーも左右別々につくらなくちゃいけないんで本当は難しいんですけど、なんかスタッフに話したら「やったらできた！」って言うんで（笑）。

河森　その頃はもう、かなりスキルが上がってたよね。ポリゴンモデルと3面図に、僕が修正入れる必要がないぐらいだったから。

佃　実際、デザイン画の段階ではカッコ良くても、ポリゴンにすると「アレ？」ってコトは、よくあるんですよ。立体感を損なわないように見せる勘所は、かなりつかめていたように思います。

鍋島　ましてEYEシリーズ（図6参照）の頭とか、デザイン的な基本形は1作目から同じじゃないですか。そのぶん開発者の脳内にも明確なビジョンが出来上がっていますから、それをぶつけ合いながら「ここは金属製だよね？」「じゃあもうちょっと、厚み感が欲しいね」って、微妙な面のニュアンスに至るまで煮詰められましたね。たぶんそれはユーザーさんも同じで、『AC3』の頃には一種の完成形が求められていたと思うんです。

図6



⬆『AC1』に登場した頭部パーツ「HD-NIGHTEYE」。

佃　まあ、逆に慣れすぎちゃって、ヘンな形がつくれなくなっちゃってるっていうのはありますけどね。そのへんは今後の課題かもしれません。

――次の『AC4』ではまたハードが変わりますが、そこではより完成形が高く、新しいACが見られると？

佃　映像作品であれば、シチュエーションとか演出さえ何とかなっていれば、泣いてる女性を撮ればちゃんと泣いてるようには見えるじゃないですか。多少演技がヘタであろうが（笑）。でもこのゲームでは、戦ってるときのイメージはユーザー任せなわけですから、演出以前に被写体であるAC自体に、存在感とかキャラクター性がちゃんと備わっていないとダメなんです。でないと途端に、操縦している感じや臨場感がなくなってしまいますから。

鍋島　ですからこれからも、ユーザーの脳内にあるACとAC世界が、一作ごとに具現化していくはずです。それは楽しみにしていてほしいですね。

河森　本当に、ACシリーズは常に大きな挑戦ですね。僕自身、相当鍛えてもらってますよ（笑）。



「AC3」の頃には、一種の完成形が求められていたと思うんです。（鍋島）

鍋島俊文
●なべしま・としふみ／プロデューサー。1997年の『アーマード・コア』から企画として参加。以降『アーマード・コア　マスターオブアリーナ』、『アーマード・コア2 アナザーエイジ』を経て、『アーマード・コア ネクサス』以降の作品でもプロデューサーを歴任。

佃健一郎
●つくだ・けんいちろう／プロデューサー。1999年の『アーマード・コア　マスターオブアリーナ』で企画を担当、その後は『アーマード・コア2』、と『アーマード・コア3』、『アーマード・コア3 サイレントライン』でプロデューサーを務め、シリーズの中興を支えた。

河森正治
●かわもり・しょうじ／「超時空要塞マクロス」（84）で一世を風靡し、以降日本を代表するメカデザイナーのひとりとして活躍。アニメーション監督としても手腕を発揮し、「創聖のアクエリオン」（05）など代表作多数。『AC』シリーズではメカニックコンセプトデザインを担当。サテライト所属。

GLOSSARY OF ARMORED CORE

——アーマード・コア　用語集——

『アーマード・コア』の世界を理解するために必要となる用語の数々をここに解説。気になる用語を見つけたならば、みずからの手で確認し、理解を深めてもらいたい。

■AC (Armored Core)

アーマード・コア。コア構想を基に開発された人型戦闘機械の総称で、用途に応じて機体各部のパーツを交換できるのが最大の特徴。高い汎用性を有し、大破壊後の世界における軍事力の中心となっている。

■アイザックシティ

大破壊後に建造された最初期の地下複合都市。その他の地下都市はすべてアイザックシティをモデルとして建造されたと言われている。そのため地下世界経済と産業の中心地として発展したが、クロームが本社を置くようになると、その支配下に置かれることとなった。複数の階層で構成され、上層部は整備が行き届いているが、最下層はスラム化が激しく、反社会的組織の根城となっている。

■アイザック条約

クロームとムラクモ・ミレニアムが企業間闘争の末に共倒れになった直後、地下世界は新たな支配者層の座に就こうとする企業群による戦乱状態に陥った。この混乱を収拾すべく、アイザックシティで締結された停戦条約がアイザック条約である。

■アヴァロン・ヴァレー

アイザックシティに代わる新たな市場形成を目的に建設された新興都市。開発の主導権を巡って企業間の対決が激化したといういわくつきの都市でもある。その最中、ムラクモ・ミレニアムが他の企業に先んじて本社を移転させたことで、さらに激しい対立を生じさせることとなった。

■アライアンス

UNKNOWNと呼ばれる特攻兵器の出現によって荒廃した世界を復興させるべく形成された新たな統治機関。ミラージュ、クレスト、キサラギの3大企業が連合した組織であり、アライアンス主導によって世界各地で復興事業が進められた。だが企業を主体とする統治に反発する者も存在する。

■アライアンス戦術部隊

アライアンスが組織した戦闘部隊で、バーテックスの武力侵攻に際しても投入された。経験豊富なレイヴンと強力なACで構成されており、戦闘能力は極めて高い。部隊を率いるのは歴戦の兵であるエヴァンジェ。

■アリーナ

AC同士の戦闘が行なわれる公開闘技場。アリーナにはさまざまな地形が用意され（実在の場所だけでなくバーチャルな地形もある）、そこでAC同士がしのぎを削るのである。アリーナで勝利を重ね、上位にランクインしたレイヴンは「ランカー」と呼ばれ、賞賛の対象となる。またアリーナは公認賭博場としての一面もあり、復興後の社会の経済を支える重要な施設でもある。さらに時代の経過と共にアリーナには様々なルールや制約が付加され、それに従ってアリーナとレイヴンの関係も変化することになった。

■UNKNOWN

ナービスが採掘した「新資源」を巡る企業間闘争が激化する最中、どこからともなく出現し、世界を壊滅寸前にまで陥れた謎の自律機械。特攻兵器とも呼ばれる。その詳細は一切不明であるが、生物と機械の両方の特徴を備えているとも言われる。また一説によれば、かつて地上世界を滅亡させた大破壊の直接的要因とも考えられるが、真偽の程は定かではない。

■アンバークラウン事件

地下都市のひとつ、アンバークラウンにおいて発生した一連の事変をこう呼ぶ。ウェンズディ機関を名乗る組織がこの地下都市で試作兵器の開発を行なっていたというものだが、レイヴンの活躍によって、その計画は未然に防がれた。その際、ウェンズディ機関は「ファンタズマ」と呼ばれる大型兵器を投入したが、これもレイヴンによって破壊されている。

■EO

イクシードオービット。ACのコアに搭載された自律式攻撃端末の総称である。ACから分離したEOは自動的に索敵と攻撃を行ない、ACのサポート兵器として機能する。そのため密度の高い攻撃が可能であり、レイヴンの中でも愛用する者は多い。

■イミネント・ストーム

アイザックシティを中心に破壊活動をはじめとする非合法活動を行なうテロ組織。地下都市での生活をよしとせず、「人類の地下世界からの解放」を旗印にする彼らにとって、地下都市からの利潤を一方的に貪る大企業は公然たる敵である。だがその一方で、イミネントストームはクロームの下部組織としての一面を持ち、クロームの権益確保のために数々の地下活動を行なってもいる。

■インディーズ

数ある非合法組織の中でも最大勢力を誇る武装集団。新たなる統治機構の形成を標榜し、地球政府と企業の双方に対して武力攻撃を仕掛ける。構成員の多くは地下都市に取り残された貧民層であるが、一部には元レイヴンを名乗る者もおり、その戦闘能力は侮れない。

■ウェンズディ機関

アンバークラウンを根拠地とする研究機関。クロームを含むいくつかの大企業の資本出資で運営されているとされるが、その詳細は不明。ただし何らかの兵器開発に携わっていたと思われ、強化人間に関するサイバネティクス技術を応用した研究が行なわれていた。人体と兵器を直結させることで相互互換をなし、優れた操縦システムの確立を目指したこの研究は「ファンタズマ計画」と呼ばれていた。

■衛星砲

地上の特定地区（未踏査地区、サイレントラインとも呼ばれる）への侵入者を無差別に攻撃するようにプログラムされた長距離砲撃衛星。衛星本体は地球静止軌道上に位置しており、AIから攻撃命令が下されると即座に砲撃を開始する。これによりサイ

レントラインの調査は難航したが、あるレイヴンの活躍によって調査が完了。AIが破壊されると同時に衛星砲からの攻撃も停止した。

■ **エヴァンジェ**

アライアンス戦術部隊を率いる歴戦のレイヴン。高いカリスマ性を持ち、部下からの信頼も厚い。また戦士としての実力も高く、戦場では鬼神の如き戦いぶりを発揮することで知られる。だがアライアンスに与する一方、彼自身もある野望を秘めている節があり、一筋縄でいく人物ではない。

■ **AI**

人工知能や機械知性とも言われ、人類に匹敵する知性を秘めた存在。そのため無人戦闘兵器の制御に用いられた他、大規模なAIになると惑星規模の環境整備や社会秩序の維持にも利用された。大破壊後の人類の住処となった地下都市レイヤードを統治したのも、「管理者」と呼ばれたAIである。のちに管理者はレイヤード住民に攻撃を加えるようになったが、これは人類が地上に復興するだけの力を有しているかを見極めるための行動であり、あらかじめプログラムされていたようである。そして人類の手で管理者が破壊された時点で、人類は地上に戻る能力があると判断されたのだった。

■ **AI研究所**

サイレントラインの調査が本格化し始めた頃に設立された研究機関。とはいえ詳細な研究内容は判然としておらず、存在すら疑わしいとまで言われた謎の機関である。サイレントラインで遭遇したAI兵器の調査研究を行なっていたらしく、それをACの操縦系に応用しようとしていたようである。

■ **エムロード**

30年戦争以後の地球で最大規模を誇る大企業。クローム系の流れを引き継ぎ、機能性と信頼性に重点を置いたACパーツの開発メーカーとしても知られる。だが、火星市場進出においてはライバル社のジオマトリクスに先を越され、No.2の座に甘んじるという失態を演じてしまった。そのため事あるごとにジオマトリクスとの衝突が絶えない。

■ **LCC**

正式名称は企業中央委員会（Large scale enterprises of Central Committee）。地球政府直属の出先機関であり、火星市場の利権競争の激化を治め、企業間対立とその独走を監視するために設置された。そのため名目上は火星の統治組織なのだが、強力な発言権をもたないために、有名無実化してしまっている。とはいえ完全に無力というわけではなく、治安維持を目的とした実戦部隊「フライトナーズ」はLCCの直轄部隊である。

■ **OB**

オーバードブースト。ACのコアに搭載された機能で、ジェネレータのリミッターを解放することで爆発的な加速性能を発揮する。エネルギー消費が激しく、熱暴走による危険性もあるが、高速戦闘を得意とするレイヴンを中心に広く普及している。

■ **オペレータ**

オペレータと呼ばれるサポーター的存在がレイヴンにつけられるようになったのは、人類の火星進出以降（レイヤードでは最初からオペレータがつけられていた）である。主に戦闘における情報面のフォローを行なうオペレータは、レイヴンにとってはなくてもならない存在であり、相棒といっても過言ではない。

■ **ガードメカ**

地下都市の自警団や大企業が保持する警備用機械。用途に応じてさまざまな形状と能力を有しているが、AIによる自律行動を行なうという点が共通している。武装しているガードメカもあるがACと比較するとその戦闘能力は低く、数に頼った戦いをするのがガードメカの基本戦術である。

■ **カエデ**

ムラクモ・ミレニアムが保有する宇宙ステーション。軌道上施設としては破格の質量を有し、ドッキングポートと複数の居住ブロック、カタパルト施設で構成されている。本来は大破壊以前に建造された軌道周回ステーションをムラクモが発見・改修したもので、工業製品や新素材開発の研究施設として機能していた。しかしクロームとの対立が激化するにしたがって要塞化が急激に進行し、敵部隊の侵攻に備えるようになったと言うことである。

■ **火星**

太陽系第4惑星。地球の半分程度の質量だが大気を有し、人類の居住も可能と目されていた。かつての人類は火星移住を目的とした「火星テラフォーミング計画」を実施し、実際に惑星改造に取り掛かっていたが、大破壊の影響によって長らく忘れ去られていた。

■ **火星テラフォーミング計画**

大破壊以前の人類が実行した火星の改造と移住計画の総称。大破壊の影響で計画の存在自体が忘れられていたが、計画を発見したジオマトリクスが主導となって殖民事業を実施。その結果、火星は第2の地球として発展した。だが火星市場の独占を狙う企業同士の対立によって、火星も戦いの場になってしまったのだった。

■ **ガレージ**

ACの整備と改装を行なう場所。1～数台のACを駐機するだけのスペースがあり、戦場から戻ってきたACとレイヴンにとって、ガレージが休息の場となるのである。さらにガレージはネットワークを介して各種施設と連絡しており、ACパーツの売買やアリーナへの登録、ミッションの依頼といったこともガレージから行なうことができる。

管理者

地下積層都市レイヤードを管理・運営する機械知性。大破壊以後、レイヤードに移住した人類の統治者として機能した。当初はその統治は円滑に進み、人類は順調に復興していた。しかし地上環境が人類の生存に耐えられるまでに回復したことが判明すると統治方針を一変させ、敵対的な態度を示す勢力に攻撃を加えるようになった。そして最終的には一般市民への攻撃をも辞さないほどに過激化したのだが、これはすべてあらかじめ仕組まれたプログラムだった。そのためレイヴンを中心とする反抗勢力によって管理者が倒されると、人類は地上へと復帰したのである。

■ **企業**

大破壊によって荒廃した世界を、政府に代わって統治したのが企業である。豊富な資本と影響力を誇る企業の主導の下、人類は地下都市での社会生活を拡大させていった。だが社会が安定するにしたがって企業間の対立が表面化。特に有力とされる大企業が市場独占を巡って武力抗争を勃発させ、新たな戦乱の火種を生じさせることとなった。

■ **企業体連合**

大破壊後、クロームを中心に形成された企業間連合体。地下都市開発計画（百年計画）をはじめとする人類再建に尽力し、人類社会の維持と復興に努めた。しかし社会の安定にともなって

クロームの発言力が増大すると、クロームに依存するだけの組織に成り下がってしまった。

■ **キサラギ**

ミラージュとクレストに続く大企業。高い技術力に定評があり、独自路線のACパーツを市場に供給している。また「新資源」を発掘したナービスとは太いパイプで結ばれ、共同研究を行なっている。そのため「新資源」から得た技術をACパーツ開発に活かせるという有利な立場にいるが、その反面、「新資源」の正体に気づき、それを恐れている。

■ **軌道エレベータ**

地上と静止衛星軌道を結ぶ長大なエレベータで、地球上で建造された場合、シャフトの長さは36,000kmにも及ぶ。火星テラフォーミング計画の一環として火星軌道にも建造され、主に地上と衛星軌道間の物資輸送に利用された。

■ **強化人間**

人為的に肉体・精神能力を高められた者の総称。強化処理を施された者は、通常の人間より反射系が数～数十倍に向上している。また耐G能力なども高められ、ACのパイロットとして驚異的な能力を発揮することができる。そのためランカーの多くはみずから強化処理を行なっていると言われる。また借金のかさんだレイヴンに強制的に強化処理を施し、ミッションに投入するという非合法な事件も発生した。

■ **クォート**

高原飛行場ムラクモ・ミレニアムが保有する飛行場のひとつ。各地に点在する地下都市を結ぶ航空路が交差する要であり、大型機の離発着も可能となる長大な滑走路を保有する。また軍事施設も併設されているため、敷地内に武装MTやガードメカが配備されている。

■ **グレートブリッジ**

火星のラテナ山脈に隣接する大断層にかけられた巨大な吊橋。エムロードの衛星都市であるザクグチシティに向かう陸上路はこの橋を通過するルートしかなく、グレードブリッジが都市防衛の要衝となっている。そのため橋周辺には航空機と移動砲台が多数配備され、ジオマトリクスやLCC部隊の接近を阻んでいる。

■ **クレスト**

大破壊後の世界において、ミラージュに次ぐNo.2企業。トップシェアを誇るミラージュに対抗するため、他の中小企業と連携を密に取っている。とはいえミラージュの高い軍事力を警戒しており、通常は穏健派を装って直接衝突を避けようと画策している。ただし水面下ではさまざまな策謀を巡らせており、「新資源」を巡ってミラージュと対立するナービスには密かに武器供与を行なっている。

■ **グローバルコーテックス**

レイヤード内で組織された傭兵派遣組織。だが人類が地上への復帰を果たした後にグローバルコーテックスは解体され、その機能は傭兵組織レイヴンズアークに受け継がれた。

■ **クローム**

大破壊後の地下世界で最大勢力を誇る企業。企業体連合の中心として地下都市開発計画（百年計画）を推進し、人類の復興を促進した。しかしクロームにとっては、そうした活動もみずからの勢力基盤を強化するためであり、あくまで利己的な視点から協力していたらしい。事実、計画の完了した地下世界の多くはクロームの影響下にあり、彼らの目論みは成功したのである。ただし市場の独占に反対するムラクモ・ミレニアムのような企業からは敵対視された。

■ **契約**

レイヴンはレイヴンズ・ネストのような仲介業者を介して企業や特定集団と契約を交わし、その力を行使することになる。契約を結ぶか結ばないかはレイヴンの意思次第だが、一度結んだ契約は絶対である。そのためミッションに成功すると契約にしたがって報酬が支払われるが、失敗した場合の保障はない。

■ **ケミカルダイン**

元々は小規模の製薬メーカーであったが、地下世界の食糧事情を好転させる合成食料の開発に成功したことから、地下世界最大の生化学企業としての地位を確立した。その後、クロームと業務提携を結び、より広範囲の製品開発を実施。その一方で生体兵器の研究や非合法な臨床実験を秘密裏に行なったと言われている。

■ **コア構想**

ACの根幹をなす機構であり、コアパーツを中心としたパーツ換装システムを指す。コアパーツには複数のコネクタが設置されているが、コア構想の採用によって、コネクタを介した各パーツの互換性を確立した。状況に応じてパーツを交換することで高い汎用性を獲得したコア構想は開発メーカーに普及。この機構を搭載したMTはCMT（コアードMT）と呼ばれ、さらに洗練されて、完全武装を施した人型機械がACとなった。

■ **航空機**

高い汎用性を発揮するACだが、完全なる飛行性能を持つには至らず、空戦の主役は未だに航空機が握っている。ただしACの台頭によって航空機も変化を余儀なくされ、対AC戦にも対応可能な高機動攻撃機が主流となった。また膨大なペイロードを有する輸送機や爆撃機も登場し、ACの輸送を専門とするヘリコプターも開発された。

■ **サークシティ**

UNKNOWNの消失後、新たに発見された都市。地下部分にインターネサインと呼ばれるドーム状の施設が埋設されているが、この施設の履歴については一切が不明となっている。ただしUNKNOWNとパルヴァライザーとに深い関係があるらしく、AIを生み出した大破壊以前の技術文明が建造したものかもしれない。

■ **サイレントライン**

地上の特定地域がこの名で呼ばれ、この地に侵入した者は衛星砲からの砲撃とAI兵器の襲撃にさらされることになる。その中心部にはレイヤードによく似た地下都市の遺物があり、その施設を管理していたと思われるAIが侵入者への攻撃を命じていた。

■ **ザクグチシティ**

エムロードの衛星都市のひとつ。ラテナ山脈に隣接する大断層沿いに建造された天然の要衝であり、地上路を使って都市に入るには断層にかけられたグレートブリッジを通過するしかない。攻めるに難しく、守るにたやすい場所として、ジオマトリクスやLCC部隊の侵攻を阻んでいた。

■ザムダ
火星におけるエムロードの軍事拠点。崖に突出する形で設けられたヘリポートとミサイル砲台を中心に強大な兵力を有する他、断崖内部には自然形成された洞窟を利用した軍事施設が広がっている。

■ジオシティ
ジオマトリクスの火星支社を中心に構成された大都市。火星経済の中心としてさまざまな産業が発展しており、移民者の数も火星で最大を誇る。都市の中央部分にはジオマトリクスの社屋が聳え立っている。

■ジオマトリクス
大破壊以前の火星テラフォーミング計画を発見し、人類の火星移住に多大な貢献をなした企業。その後、火星市場を席巻し、経済面だけでなく政治面でも大きな発言力を有するに至った。そのため後続企業のエムロードとの対立が激化している。

■ジャック・O
アライアンスの支配に反抗する武装集団バーテックスのリーダー。かつてのレイヴンズアークの主宰であり、彼個人も極めて優秀なレイヴンとして名を馳せている。

■新資源
大破壊以前の機械技術はほぼ失われてしまったが、その一部は深い地層を発掘することで出土することがある。こうした過去の技術遺産を「新資源」と呼ぶ。ナービスが発掘に成功した新資源は同社に多大な技術躍進をもたらしたが、その所有権を巡りミラージュとの対立が表面化。さらに他の大企業も加わる大規模な戦乱状態に陥ってしまった。

■ストラグル
クロームの非合法活動に対抗すべく組織された武装集団。しかしその目的意識は次第に薄れてしまい、他のテロリスト集団と区別が付かなくなってしまった。ムラクモ・ミレニアムが対クロームの一環としてストラグルをバックアップしていたとの情報もある。

■生体兵器
クローム傘下の生化学企業ケミカルダインが開発を行なったバイオ兵器。ACに匹敵する大きさのある生体兵器は厳密な社会性を有し、女王を中心とする超個体として機能する。研究所から脱走した生体兵器が地下都市で営巣を始めたという記録もあり、その一掃にレイヴンが駆り出されたことからも、生体兵器の有効性は一目瞭然というものである。またレイヤードから復帰した人類も生体兵器と戦闘しており、ACやMTといったメカニカルな兵器とは一線を画する兵器と言えるだろう。

■大深度戦争
クロームとムラクモ・ミレニアムの企業間闘争を発端とする戦争で、「30年戦争」とも呼ばれる。地下都市の支配者層であったクロームとムラクモが崩壊したことで、その後釜を狙う企業同士の対立が激化。抗争は約30年に渡って続いたが、停戦委員会が仲介するアイザック条約の締結によって終結した。

■大破壊
人類社会を崩壊させた未曾有の大災害のこと（人類が引き起こした最終戦争であるともいわれる）。大破壊によって地上は生活するには不適当な場所となり、生き残った人々は地下都市への移住を余儀なくさせられた。

■タレント
表向きは地下埋設型の自動操業型MT工場。しかしそれはLCCの目をごまかすカモフラージュであり、実際はエムロード系のAC研究所である。さらに最深部には重要な研究データが秘匿されている。

■地球政府
30年戦争停戦後、新たに地球の統治機関として形成された公的組織。企業の影響を排しているため、以前のような暴力装置としての機能は有しないが、その分統治能力に劣っている部分がある。火星に設置されたLCCは地球政府の出先機関である。

■ディソーダー
火星各地に出没し、都市や人々を無差別に攻撃する無人装甲機械群。その行動原理や製造過程、さらにはどのようなテクノロジーが用いられているかなどは一切不明だが、人類の敵であることに変わりはない。一説によるとジオマトリクスはディソーダーの解析に成功し、人工ディソーダーの開発に着手したとも言われている。また火星の衛星フォボスからもディソーダーにまつわる施設が発見されたらしい。

■ナービス
大破壊後の地上世界に台頭した新興企業。元々は中小企業のひとつに過ぎなかったが、新資源を発掘したことから高い技術力を獲得し、大企業と肩を並べる存在となった。しかしそれがミラージュの不興を買い、両者の対立が高まることとなった。

■ナービス紛争
ナービスが発掘した新資源の所有権を巡り、ミラージュとの間に勃発した武力衝突に端を発する一連の戦乱を指したもの。強大な軍事力を保有するミラージュに対し、ナービスは他企業の協定を取り付け、戦乱は企業抗争を超えた大規模紛争と化した。だがその最終局面において所属不明の特攻兵器UNKNOWNが出現。企業だけでなく人類社会を壊滅寸前に追い込んだ。ただしUNKNOWNは出現した時と同じように突如消失し、人類は破滅をまぬがれたのである。

■ナインブレイカー
ランカーレイヴンのトップとして火星のアリーナに君臨するレイヴン。かつての伝説的なレイヴン「ナインボール」を撃破したことからこの名を与えられたと言われる。

■ナインボール
地球のアリーナで無敵を誇っていた最強のランカーレイヴン。真っ赤な機体色とビリヤードの9番ボールを模したエンブレムが特徴であり、長年の間、アリーナのトップの座に君臨し続けた。

■バーテックス
アライアンスの支配に反対し、レイヴンによる新たな秩序の創出を目指す武装集団。所属する者の多くが優れたレイヴンであり、アライアンス戦術部隊に匹敵するほどの戦力を有する。

■パルヴァライザー
アライアンスとバーテックスが抗争を繰り返す戦場に突如出現した無人兵器。どの組織にも与せず、それどころか見境なしに攻撃を仕掛けることで破壊と混乱を広げていく。さらに戦いを繰り返すことで自己進化し、同じパルヴァライザーでも形状や機能の異なる機体が確認されている。

■バレーナ
火星進出に成功した企業群のひとつ。画期的な新技術を用いたACパーツを次々と排出することで、火星市場の一端を担うまでに発展した。ジオマトリクスやエムロードといった大企業に対しても自社パーツを提供している。

■ハワード
テラフォーミングによって誕生した火星の海のひとつ、アディニア海に建設されたエムロードの海上基地。4基の橋柱で固定された複数の浮遊プラントで構成されており、主に海底に眠る鉱物資源の採掘基地として利用されている。

■バンドル
ジオシティの衛星都市に建造されたMT製造工場であり、人的資源不足を補うために生産工程がすべてオートメーション化している。またMTの試験開発施設としての一面もあり、新型MTの開発と動作チェックが行なわれている。セキュリティには絶対の自信を持っているということだが、かつて隕石落着による電磁波障害で機能不全を起こし、試作MTが暴走したことがある。

■ハンマーヘッド
火星に建造された軌道エレベータの静止衛星軌道に浮かぶ大型ステーション。このステーションを保有するジオマトリクスは、他の企業に対して物資輸送面で優位に立っている。

■百年計画
クロームが中心となって実施した地下都市開発計画。あまりに壮大な計画であり、完了までに百年かかると予測されたことから、この名称で呼ばれることになった。

■ファンタズマ
ウェンズディ機関が開発した大型機動兵器。サイバネティクス技術を応用したと思われ、ACの数倍という巨体を誇りながらも高い機動性を発揮する。また複数の兵装を装備しており、火力面でもACを大きく上回っている。ファンタズマには試作型と武装強化型の2タイプが確認されているが、どちらもレイヴンとの戦闘によって撃破された。

■ブリゲード・プロジェクト
管理者を破壊したレイヤードで提唱された人類の地上復帰計画。複数の企業が主導となったこの計画は地上の調査と開拓の2段階からなっている。当初は企業同士の協力が約束されていたが、地上の開拓が進むうちに資源を巡っての企業間対立が表面化し、企業間協力という条項は有名無実のものとなった。

■MT
マッスルトレーサー。ACの母体となった人型作業機械の名称である。高い汎用性を誇り、地下都市建築や鉱物資源の採掘などさまざまな現場で利用された。ACの普及後もMTは利用され、なかには兵装を搭載して戦闘機械として運用されるものもあった。

■ミラージュ
地上への復帰を果たした世界において最大の市場シェア率を誇る大企業。洗練された技術とデザインセンスで、AC市場に優秀なパーツを多数提供している。その一方で業界No.1の地位を守るためには武力行使も辞さず、他企業との軋轢が絶えないことでも知られている。

■ムラクモ・ミレニアム
電子機器から軍事兵器に至る多種多様の製品を開発・販売を行なう工業系専門企業。流行に左右されることなく高品質・高性能のパーツを提供する姿勢に多くのユーザーが賛同し、特にACパーツ開発技術はトップクラスの実力を有する技術者集団である。それだけにみずからの研究成果を脅かしかねないクロームには強い警戒感を抱いている。

■ユニオン
管理者が支配するレイヤードにおいて、その管理体制に疑問を抱いた知識階級が中心となって結成した組織。管理者が人間に敵対的な行動を取るようになると急速に武装化し、戦闘集団としての面を強化した。管理者に敵対するあまりに急進的な攻撃にうってでることもあり、一部の市民からはテロリスト扱いされていた。

■レイヴン
ACを駆り、企業や特定団体の依頼をこなす傭兵をレイヴンと呼ぶ。利権を巡って複数企業が対立する不安定な世界は、戦いを生業とするレイヴンには格好の場であり、戦いのためなら己の命を落とすことも厭わないというレイヴンたちが戦場に多数現われた。

■レイヤード暦
管理者が統治する地下積層都市レイヤードで採用された独自の暦体系。レイヤード暦の1年は地球の公転周期を基にした太陽暦ではなく、1日の長さも24時間ではない。しかも1年や1日の長さは定期的に変更され、レイヤード暦がどのくらい続いたのかは不明である。これはレイヤードに暮らす人々から地上の生活サイクルを消すための措置であり、管理者による統治をより効率的にするためのものでもあった。

■レクテナ
火星のヘラス平原に設置されたジオマトリクスのエネルギー収集施設。太陽エネルギーを効率的にエネルギーに転換するプラントが設置されており、火星のエネルギー事情を支える重要な施設である。そのため外敵に対する防衛網は過剰なまでに充実しており、固定砲台をはじめ、多数の攻撃機が常時哨戒任務にあたっている。

■レビヤタン
ナービス本社の地下格納庫に秘匿されていた巨大兵器。既存の技術体系からは逸脱した部分が多く、ナービスが発掘した新資源から得た技術が転用されていると思われる。もしくはこの兵器自体が新資源であったのかもしれない。レビヤタンが実戦投入されることはなかったが、ナービス紛争の最終段階であるレイヴンが交戦したという記録もある。またこの量産型レビヤタンがアライアンスとバーテックスの武力衝突に投入されたという記録も残されている。

■ロア
月面開発に着手したムラクモ・ミレニアムは大破壊以前の月面ドームを発見。これを接収・改修することで月面基地ロアとした。地上に露出しているのは発電パネルと通信施設程度だが、地下部分には巨大な居住・工場ブロックが設置されている。さらに独自のライフラインを有し、有事の際には外部からの補給なしに長期生活を送ることも可能。また機密保持のため、最深部に位置するメイン・ジェネレータが破壊されると自動的に自爆モードが起動する。

アーマード・コア 10ワークス コンプリートファイル

発行日　2005年12月22日初版発行

発行人　井上伸一郎

発行所　株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

営業　03-3238-8530
編集　03-3238-8661
振替口座　00130-9-195208

編集　加藤寛之　宮澤雅彦　田村淳一郎（株式会社角川書店）
佐藤裕一　奥津英敏（スタジオ・ハードデラックス株式会社）

アートディレクション　竹越菜々穂（有限会社フリーウェイ）
デザイン　小牧智弘　渡辺さつき　杉山綾　大石雅子（有限会社フリーウェイ）

執筆・編集協力　岡島正晃　上江田洋二
島村祐助　多根清史
永田浩章
清水耕司（株式会社超音速）
渡邉洋三（有限会社メガロマニア）

写真　氏家岳寛（株式会社角川書店）

DTPサポート　鴨野丈　福井夕利子
榊原大輔　福田彩乃
老川真由美（スタジオ・ハードデラックス株式会社）

アシスト　澤田晶彦

THANKS TO　株式会社壽屋（武藤岳大）
株式会社サテライト（岩本昌子）
オフィスJ.B（飯田幸夫）

SPECIAL THANKS TO　株式会社フロム・ソフトウェア

製版　株式会社ローヤル企画
印刷・製本　凸版印刷株式会社

落丁・乱丁本はご面倒でも小社受注センター読者係宛にお送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。

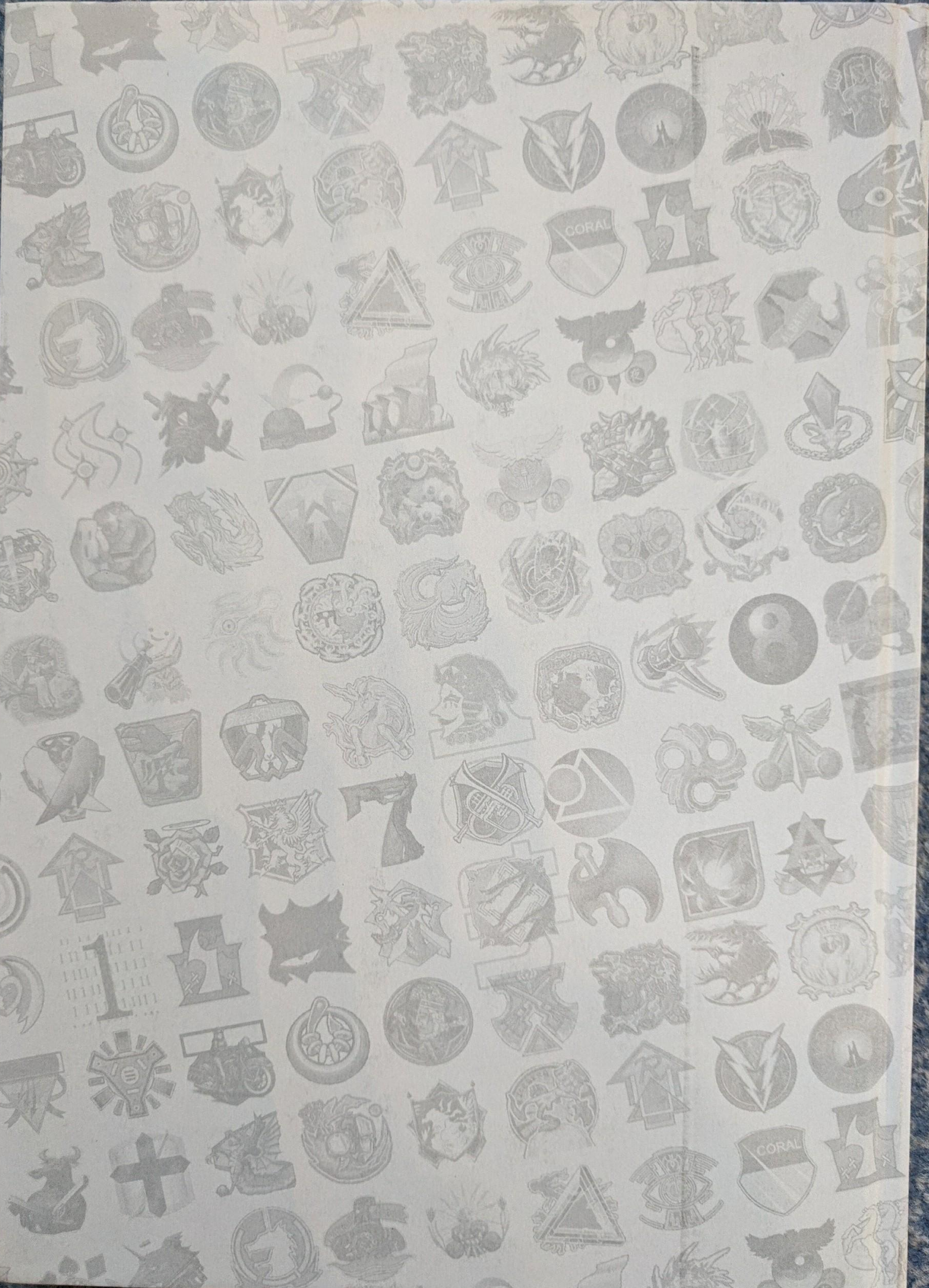
ISBN4-04-707199-4　C0076

ARMORED CORE

10 Works Complete File

アーマード・コア 10 ワークス コンプリートファイル

Kadokawa Game Collection


CORAL
CORAL